Animeland アニメランド #214

Animeland アニメランド

#214

LE 1ER MAGAZINE DE L'ANIMATION & DU MANGA

WWW.ANIMELAND.FR

BEL / LUX : 8.40 € • PORT CONT : 8.40 € • CAN : 12.99 Scan - DOM : 8.00 € - TOM : 1390 XPF • MAR : 85 MAD • CH : 13.50 FS.

GHOST IN THE SHELL

STAND ALONE COMPLEX

DOSSIER CYBERPUNK : L'HOMME AU SERVICE DE LA MACHINE

NARUTO

LE RASENGAN FINAL ?

KABANERI OF THE IRON FORTRESS

QUAND LES TITANS DORMENT, LES ZOMBIES DANSENT

ISSN : 1148-0807 FÉV. / MAR. 2017

M 03002 - 214 - F: 6,95 € - RD

© 2002-2004 Shirow Masamune-Production I.G. KODANSHA

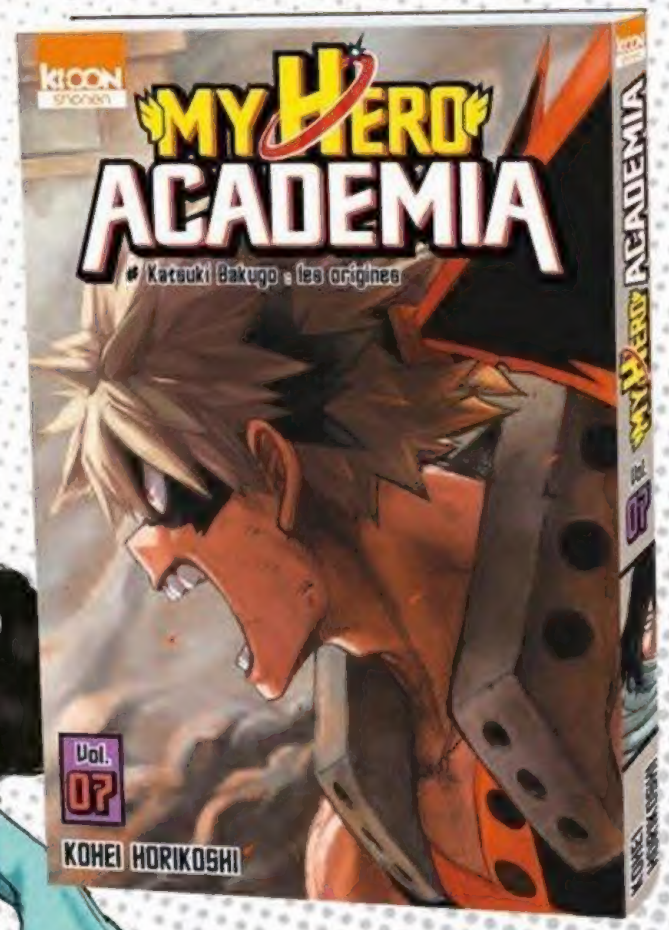
FÉVRIER / MARS 2017

La nouvelle génération
de super-héros du *Shonen Jump* !

MY HERO ACADEMIA

KOHEI HORIKOSHI

Édition standard

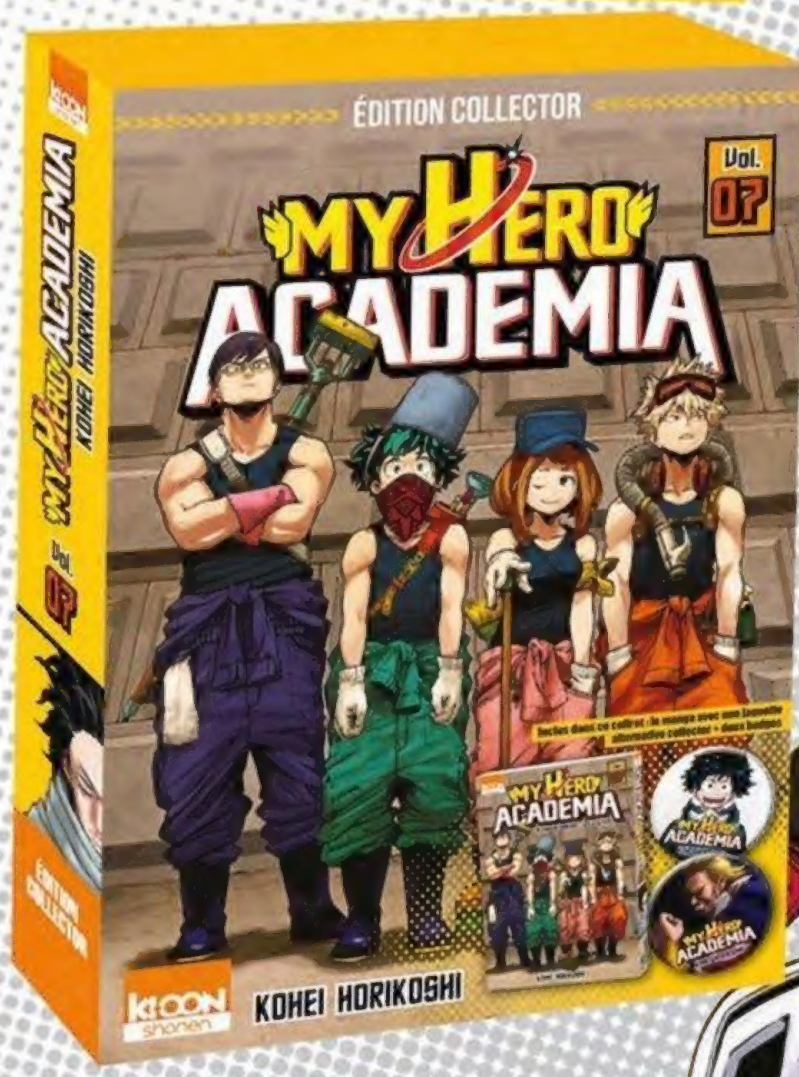


KI-OON shonen

HERO
DEMIA
ORIKOSHI

7 tomes
déjà disponibles !

Édition collector



Inclus dans ce coffret :
le manga avec une jaquette alternative collector
+ deux badges

Anime disponible gratuitement sur ADN Anime Digital Network.fr

BOKU NO HERO ACADEMIA © 2014 by Kohei Horikoshi / SHUEISHA Inc.

AnimeLand n° 214 • Février - mars 2017 • 6,95 €

- Publication bimestrielle d'**AMN**
- SARL au capital de 100 000 €
- RCS Paris 809 009 731
- Siège social : 29, rue du 4 Septembre · 75002 Paris
- **Directrice de publication** Émilie Jollois
  direction@am-media.fr
- **Rédacteur en chef** Christopher Macdonald
- **Responsables éditoriales** Marichka Besse, Marion Cochet-Grasset et Mélanie Ramet
  redaction@animeland.com
- **Publicité** *publicite@am-media.fr*
- **Marketing & Communication**
  marketing@am-media.fr
- **Abonnements & anciens numéros**
  abonnement@am-media.fr 06 49 43 42 18
- **Conception graphique** Wilfrid Desachy, Viky (logo)
- **Mise en page** Wilfrid Desachy
- **Corrections** Sonia Jensen
- **Ont collaboré à ce numéro :**
  Yasmine Baouche, Maxime Bender, Marichka Besse, Gersende Bollut, Philippe Bunel, Bertrand Campeis, Pa Ming Chiu, Marion Cochet-Grasset, Bruno de la Cruz, Deluxe, Benjamin Dulot, Loria Elerian, Flavius, Gérald Galliano, Gwenaël Jacquet, Kara, Emilie Jollois, Joan Lainé, Victor Lopez, Charles-Edouard Mandefield, Pierre Maugard, Valentin Paquot, Mélanie Ramet, Thomas Romain et Matthieu Pinon
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :
  AnimeLand
  29, rue du 4 septembre · 75002 PARIS

Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2016 par leurs auteurs.

Couverture : © Makoto Shinkai/ CoMix Waves Film

Remerciements à 20th Century Fox, @Anime, ADN – Anime Digital Network, Akata, Ankama Éditions, Black Box Éditions, Buena Vista, Casterman, Citel Video, Crunchyroll, Delcourt, Doki Doki, Gainax, Glénat, IMHO, Isan Manga, Kana, Kana Home Vidéo, Kazé Groupe, Ki-oon, Komikku Éditions, Kotoji, Kurokawa, Le Lézard Noir, Le Pacte, Nobi Nobi !, Ototo, Panini, Pika Édition, Production I.G, Rue de Sèvres, Soleil Manga, Taifu Comics, Toei Animation, Tonkam, Wakanim.tv, The Walt Disney Company

Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.

- **Imprimé en France** par SIB IMPRIMERIE
  Z.I. de la Liane - BP 343
  62205 Boulogne-sur-mer
- **ISSN** 1148-0807.
- **Numéro de commission paritaire :** 0118K82755.
- **Dépôt légal** à parution.
- **Distribution** PRESSTALIS.
- **Diffusion** Destination Média 01 56 82 12 00.

« Si vous lisez vraiment ça, manifestez-vous sur notre page FaceBook et notre maquettiste vous fera des bisous virtuels »

Le rédacteur fou.

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

Retrouvez toute l'actualité anime, manga et les chroniques d'*AnimeLand* directement sur votre smartphone !

ÉDITO

27 DOSSIER CYBERPUNK

Future is now!

Si le cyberpunk n'est pas toujours le genre le plus accessible, force est de constater que les Japonais excellent sur le sujet, créant des titres culte qui inspirent même les plus créatifs d'Hollywood. Cette nouvelle année semble se placer sous le signe du futur et de l'anticipation, et spécialement de *Ghost in the Shell*, pour le plus grand bonheur des fans, et ce sera peut-être l'occasion de découvrir d'autres titres de ce genre parfois méconnus.

Comme chaque année, le Grand Prix AnimeLand (de son nouveau nom !) vous dévoile les œuvres les plus aimées de l'an passé par nos lecteurs, mais aussi par l'équipe éditoriale ! N'hésitez pas à nous faire part de vos propres votes sur les réseaux sociaux grâce au tag #GrandPrixAL ! ■

L'équipe AnimeLand

ERRATUM

- La rédaction présente ses excuses les plus sincères à Dorothée pour la publication de l'interview non validée du numéro 213 et tient à la remercier pour sa compréhension et sa gentillesse.

- Une erreur s'est glissée dans l'article *Baka is the new kawaii* : l'OCDE comprend 35 pays. Le classement portait sur une étude de l'OCDE sur 136 pays.

SOMMAIRE

DOSSIERS

27 Cyberpunk

89 Naruto

ENQUÊTE

22 Les écoles de mangas

SIMULCAST

14 Aperçu des simulcasts de l'hiver

TENDANCES

19 Les anime de plus en plus courts

ANIMATION

47 Kabaneri of the Iron Fortress

54 ACCA 13

56 Yôjo Senki

58 Les anime de vélo

60 The Great Passage

POPCORN

38 Redline

40 La Tour au-delà des nuages

NOSTALGIE

65 Haibane Renmei - Les Ailes Grises

INTERVIEW

42 Interview de Travis Knight, réalisateur de Kubo et l'armure magique

44 Interview de John Musker et Ron Clements, réalisateurs de Vaiana

50 Interview de Tetsurô Araki, Yasuyuki Ebara et Tetsuya Nakatake de chez WIT Studio

52 Interview Eisaku Inoue, chara designer et directeur de l'animation (One Piece, Saint Seiya)

72 Interview de Shinya Kinoshita, mangaka

76 Interview de Morihiko Ishikawa, auteur de Sherlock

MANGA

74 March comes in like a lion

78 Perfect Crime

80 Pline

82 Magical Girl Boy

84 Les Fleurs du mal

86 Dragons Seekers

94 Le Troisième Gédéon

PORTRAIT DE VOIX

68 Maaya Sakamoto

MUSIQUE

70 Shiro Sagisu

REPORTAGE

62 How to anime, part. 3

112 Neko Light Orchestra

JEU VIDÉO

108 The Last Guardian

110 Final Fantasy XV

IRL

9 J'aime / J'aime pas

10 Résultats du Grand Prix AnimeLand

96 Animathèque

100 Mangathèque

104 Shopping

114 Agenda

© 2002-2004 Shinsei Masamune-Production I.G/KODANSHA
© 2016 Universal Pictures. Tous droits réservés.
© Makoto Shinkai/CoMix Wave Films

LEVEZ-VOUS. BATTEZ-VOUS. GAGNEZ.

RECOMMENCEZ.

PC portables OMEN by HP

Windows

OMEN by HP

Le meilleur Windows jamais conçu pour les jeux.

© Copyright 2017 HP Development Company, L.P. Microsoft et Windows sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Les captures d'écran sont simulées et donc susceptibles de faire l'objet de modifications ; les applications sont vendues séparément, sous réserve de disponibilité.

NE VOUS CONTENTEZ PAS DE PARTICIPER.

DOMINEZ.

PC OMEN X

Windows

OMEN by HP

Le meilleur Windows jamais conçu pour les jeux.

© Copyright 2017 HP Development Company, L.P.
Microsoft et Windows sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Hommage au studio

GHIBLI

ARTISANS DU RÊVE

YNNIS

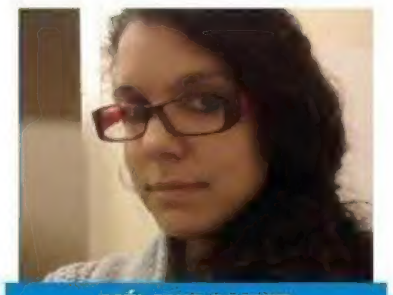
J'AIME/J'AIME PAS

L'ÉQUIPE

CHRISTOPHER MACDONALD

J'AIME la nouvelle saison de *simulcasts* (l'une des meilleures depuis des années) et surtout la saison 2 de l'*anime Le Rakugo ou la vie*.

J'AIME PAS le marché de plus en plus fragmenté des plates-formes de *simulcasts*.



MÉLANIE RAMET

J'AIME l'arrivée d'une nouvelle plate-forme de *simulcasts*, nous donnant accès à plus d'*anime* !

J'AIME PAS cette sensation que le milieu de l'animation japonaise s'écroule sur lui-même...

MARION COCHET-GRASSET

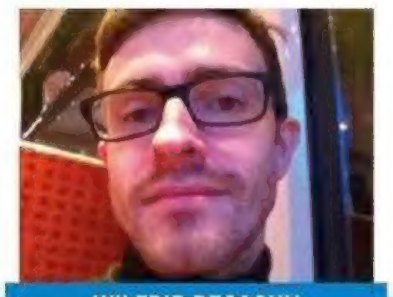
J'ADORE me replonger dans la lecture de mes œuvres favorites après plusieurs années et les redécouvrir.

TROP NUL de ne pas avoir la place chez moi pour tous ces mugs qui me font de l'œil.

MARICHKA BESSE

CURIEUSE Après une année 2016 riche en films d'animation de qualité et de tous horizons (*Zootopie, La Tortue Rouge, Dory, Ma vie de Courgette, Kubo, Vaiana, your name.*, etc.), j'ai hâte de voir ce que 2017 réserve !

LES RÉDACTEURS



WILFRID DESACHY

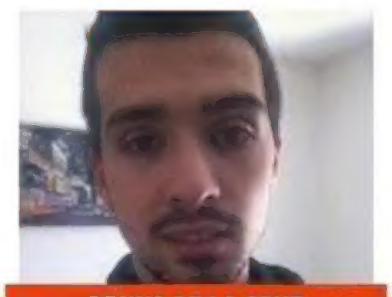
J'AIME la perspective de découvrir de nouvelles merveilles à Annecy !

DUBITATIF Suis-je le seul à n'avoir jamais pigé grand-chose à *Ghost in the Shell* ?

LINE R.

J'AIME découvrir un jeu vidéo ultra-prenant à la fois côté histoire, atmosphère et musique.

J'AIME PAS ... le finir en un week-end et ne plus savoir quoi faire avec ma vie.



BRUNO DE LA CRUZ

J'AIME, si tout va bien, la suite d'*Agharta*, chef-d'œuvre de Takaharu Matsumoto stoppé à 9 tomes, arrive en mars au Japon....

DÉÇU Fou amoureux de *MPD Psycho*, mais cette version colorisée enlève un peu de son âme.

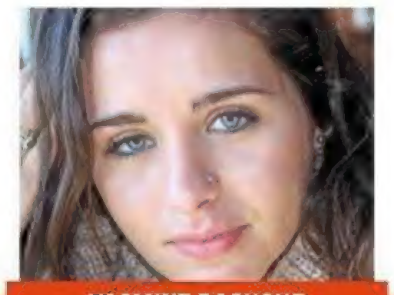
PHILIPPE BUNEL

J'AIME le grand retour en France des films et séries de *Gundam* et *Ghost in the Shell* ! Enfin, le sublimissime film d'Oshii en Blu-ray, version non retouchée !

PA MING CHIU

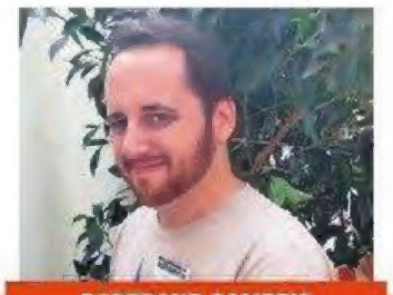
TOP *your name.*, à la fois convergence naturelle et négation des précédents films de Shinkai. Un chef-d'œuvre par définition.

NUL Cette comparaison facile et limitative entre Shinkai et Miyazaki...



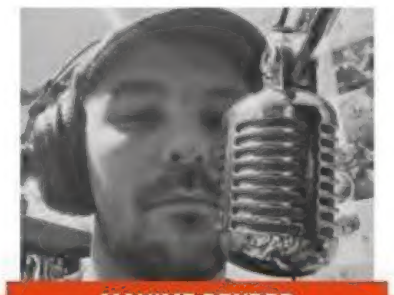
YASMINE BAOUCHE

J'AIME la team *AnimeLand* que je continue à découvrir comme un bon *anime* dont on ne se lasse jamais, et attendre toutes les pépites qui sortiront en 2017 !



BERTRAND CAMPEIS

GÉNIAL Sourire, rire, être ému aux larmes : ce sont tous les sentiments qui vous traversent en regardant *your name.* de Makoto Shinkai qui signe son chef-d'œuvre.



MAXIME BENDER

J'AIME PAS que *Shikigami* (Panini), le nouveau manga de Toshiaki Iwahiro, auteur de *Psyren* (Kana), sorte dans un total anonymat en France ! Cet auteur est sous-coté !

GRAND PRIX ANIMELAND

MEILLEUR ANIME 2016

YURI!!! ON ICE

Diffusion : Crunchyroll
Studio : MAPPA

Entre patinage artistique et pouvoirs psychiques, ce palmarès ne trompe pas : 2016 était éclectique et a su conquérir un public varié.

©O.SM 2016
©Yuri!!! on ICE PROJECT

VOTE AL
Mob Psycho 100
Diffusion : Crunchyroll
Studio : Bones

MEILLEURE SÉRIE INTERNATIONALE 2016

LASTMAN

Diffusion : France 4
Studio : Je Suis Bien Content

C'était inévitable de nommer *Lastman* tant cette série ambitieuse promet de devenir une référence de l'animation télévisée française !

© 2016 Everybody On Deck

VOTE AL
Lastman
Diffusion : France 4
Studio : Je Suis Bien Content

MEILLEUR FILM D'ANIMATION JAPONAISE 2016

YOUR NAME.

Diffusion : @Anime, Eurozoom
Studio : CoMix Wave Films

Le chef-d'oeuvre de Makoto Shinkai, *your name.* n'est pas qu'un excellent métrage d'animation, c'est avant tout un grand film.

©2016 TOHO CO., LTD. / CoMix Wave Films Inc. / KADOKAWA CORPORATION / East Japan Marketing & Communications,Inc. / ©MUSE INC. / ©voque Img co.,ltd. / Lawson HMV Entertainment, Inc

VOTE AL
your name.
Diffusion : @Anime, Eurozoom
Studio : CoMix Wave Films

24e Gra
Anime
LE 1ER MAGAZINE DE L'ANIMATION & DU

MEILLEUR FILM D'ANIMATION INTERNATIONALE 2016

LA TORTUE ROUGE

Diffusion : Wild Bunch Distribution
Studios : Studio Ghibli, Wild Bunch, Why Not Productions

Si *La Tortue Rouge* remporte le vote - mérité ! - du public, c'est *Vaiana* qui a su toucher l'équipe d'*AnimeLand* grâce à sa qualité d'animation et son esprit d'aventure !

VOTE AL
Vaiana, la légende du bout du monde
Diffusion : The Walt Disney Company France
Studio : Walt Disney Animation Studios

© Studio Ghibli - Wild Bunch - Why Not Productions - Arte France Cinéma - CNK Productions - Belvision - Nippon Television Network - Dentsu - Hakuhodo DYMP - Walt Disney Japan - Mitsubishi - Toho ©2016 Disney

MEILLEUR GÉNÉRIQUE OU CHANSON 2016

HISTORY MAKER (YURI!!! ON ICE)

Groupe : Dean Fujioka

Si les RADWIMPS ne sont plus à présenter et ont réussi à contribuer à l'ambiance mélancolique de *your name.*, Dean Fujioka et son *History Maker* ont sans nul doute participé au succès de *Yuri!!! on Ice* !

VOTE AL
Zen Zen Zense (your name.)
Groupe : RADWIMPS

nd Prix

アニメランド

eland

N & DU MANGA WWW.ANIMELAND.COM

© 2016 Everybody On Deck

MEILLEUR DOUBLAGE 2016

EX ÆQUO : LASTMAN ET ONE PUNCH MAN

VOTE AL
Lastman

Malgré les critiques, le doublage français sait se faire de qualité, et que ce soit sur de l'*anime made in* France ou Japon, le choix des voix fait mouche !

© 2016 Everybody On Deck
©ONE Yusuke Murata SHUEISHA Hero Association HQ

MEILLEUR PERSONNAGE 2016

VOTE AL
Mob (Mob Psycho 100)

EX ÆQUO : KIRA YOSHIKAGE (JOJO'S BIZARRE ADVENTURE) ET IZUKU MIDORIYA (MY HERO ACADEMIA)

Entre un antagoniste, un super-héros en herbe et un surpuissant qui aimerait ne pas l'être, on peut dire que ce vote hétéroclite reflète le paysage *anime* à merveille !

©S.B.J 2016
©LUCKY LAND COMMUNICATIONS SHUEISHA JoJo's Animation DU Project
© 2016 K. Horikoshi / Shueisha My Hero Academia Project MBS All Rights Reserved

GRAND PRIX ANIMELAND

MEILLEUR MANGA 2016

EX ÆQUO :
DEAD DEAD DEMON'S DEDEDEDE DESTRUCTION

Auteur : Inio Asano
Éditeur : Kana

LE MARI DE MON FRÈRE

Auteur : Gengoroh Tagame
Éditeur : Akata

Difficile d'élire un seul titre comme lauréat du meilleur manga 2016 ! Un trio s'impose alors : *Dead Dead Demon's* grâce sa modernité et son esthétisme, *Le Mari de mon frère* pour sa touchante leçon de tolérance, et *Dédale* de par son scénario et son intelligence.

MEILLEUR ONE-SHOT 2016

MARIE-ANTOINETTE - LA JEUNESSE D'UNE REINE

Auteur : Fuyumi Soryo
Éditeur : Glénat

Ce *one-shot* de Fuyumi Soryo a frappé fort : un projet original et ambitieux, alliant intelligemment culture historique et divertissement.

MEILLEUR SHÔNEN 2016

MY HERO ACADEMIA

Auteur : Kôhei Horikoshi
Éditeur : Ki-oon

C'est le plus grand des dilemmes de devoir choisir entre *My Hero Academia* et *One-Punch Man*... Au moins, entre le vote des lecteurs et celui de la rédac', les deux titres sont sur le podium !

MEILLEUR SHÔJO 2016

PERFECT WORLD

Auteur : Rie Aruga
Éditeur : Akata

Perfect World a conquis le public et l'équipe grâce à son approche du handicap, mais aussi par une romance intelligente et subtile.

MEILLEUR SEINEN 2016

DEAD DEAD DEMON'S DEDEDEDE DESTRUCTION

Auteur : Inio Asano
Éditeur : Kana

Vote unanime pour *Dead Dead Demon's* qui signe le renouveau d'Inio Asano dans une œuvre à l'intérieur de laquelle la tranche de vie cohabite avec la science-fiction.

MEILLEUR YAOI 2016

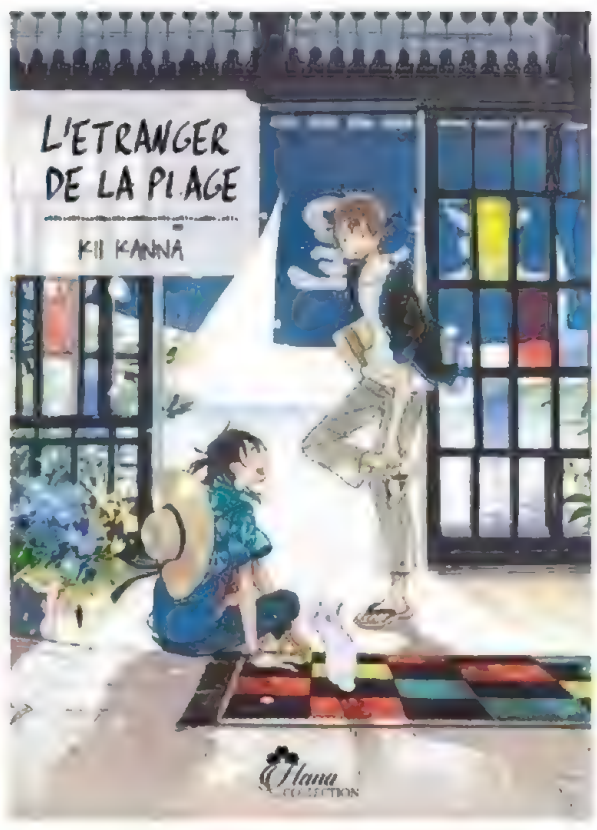
EX ÆQUO : DOUKYUSEI

Auteur : Asumiko Nakamura
Éditeur : Boy's Love - IDP

L'ÉTRANGER DE LA PLAGE

Auteur : Kanna Kii
Éditeur : Boy's Love - IDP

Si le vote des lecteurs montre qu'il est difficile de trancher entre *Doukyusei* et *L'étranger de la plage*, l'équipe a choisi le premier pour son approche de la naissance des sentiments, de manière douce et poétique.



MEILLEUR MANGA FRANÇAIS 2016

BURNING TATTOO

Auteur : Emmanuel Nhieu
Éditeur : Ankama

Burning Tattoo est le coup de cœur des lecteurs grâce à son dynamisme et sa fraîcheur qui le démarquent de la production. *Booksterz* a quant à lui séduit *AnimeLand* de par la richesse de ses dessins et de son scénario.

SIMULCAST

HIVER 2017

Pour cette saison, seuls les premiers épisodes ont été visionnés pour pouvoir juger ces débuts de séries sur des critères équitables. Le choix est varié mais la production saisonnière assez inégale. Heureusement, de bonnes histoires viennent égayer l'hiver et nous retrouvons même avec plaisir des suites tant attendues !

Mélanie Ramet

LE RAKUGO OU LA VIE 2

AnimeLand TOP APPROUVÉ

- **Diffusion :** ADN, J-one
- **Nb d'épisodes :** 12 x 24 min
- **Studio :** Studio DEEN
- **Genres :** drame, tranche de vie

Au Japon, l'art trois fois centenaire se meurt. Pourtant, *Le Rakugo ou la vie* revient pour une deuxième saison… et ce n'est peut-être pas un hasard. Après une première saison réussie et une critique élogieuse, la suite de cette série singulière aux personnages attachants et si bien écrits sait nous captiver dès les premiers instants. Yôtaro récapitule les grandes lignes des événements précédents sous forme de pièce, nous replongeant instantanément dans l'histoire tout en nous rappelant instantanément pourquoi nous avions tant aimé la saison précédente. Raconter une histoire est un art… ■ **M. R.**

CHAIN CHRONICLE

- **Diffusion :** Crunchyroll
- **Nb d'épisodes :** 12 x 24 min
- **Studio :** Graphinica, Telecom Animation
- **Genre :** action, fantasy

On a du mal à comprendre ce qu'il se passe, et que regarde-t-on exactement ? Une série ? Une série de films coupés en plusieurs épisodes ? Les deux ? *Chain Chronicle* n'est pas très clair, que ce soit au niveau de sa forme ou de son fond. Tout est jeté à l'écran dès le début du premier épisode sans aucun contexte, et si ça n'est pas très loin de fonctionner, ça laisse quand même l'impression d'avoir raté quelque chose… mais quoi ? L'univers *fantasy* dans les règles ne déçoit pourtant pas, tout y est rassemblé pour un visionnage agréable et le choix de placer un événement clé en tout début d'histoire reste assez osé. Mais on a quand même l'impression d'arriver après la bataille… ■ **M. R.**

CHAOS;CHILD

- **Diffusion :** Crunchyroll
- **Nb d'épisodes :** NC x 23 min
- **Studio :** Silver Link
- **Genre :** action, fantastique

Désorientés par la première moitié de l'épisode 1 ? Rien de plus normal, il s'agit d'un récapitulatif très maladroit des événements de l'*anime Chaos;HEAd* censé précéder *Chaos;Child* et diffusé en… 2008. La confusion est au rendez-vous. Après cette séquence, on découvre le « vrai » premier épisode… qui n'enchante pas plus. Les amateurs de *gore* pourraient y trouver leur compte, le phénomène « folie New Generation » servant de pilier à l'histoire promet des suicides et meurtres d'une rare violence. Mais le tout étant mené par des lycéens qui doivent choisir entre mener l'enquête ou s'occuper de la fête du lycée… cela n'annonce pas un grand titre. ■ **M. R.**

MASAMUNE-KUN'S REVENGE

- **Diffusion :** Crunchyroll
- **Nb d'épisodes :** NC x 23 min
- **Studio :** Silver Link
- **Genre :** comédie, lycée

Difficile de se faire un avis sur cette série qui mélange harcèlement moral, violences physiques… et humour. Masamune, ancien obèse, est devenu beau gosse au prix de privations et d'exercice physique dans le seul but de se venger d'Aki, une fille qui s'était moquée de lui des années auparavant. Son plan en marche, il fera tout pour qu'elle tombe amoureuse de lui afin de l'humilier à son tour… Aki est exécrable avec les garçons qui ont un faible pour elle (insultes, surnoms dégradants, humiliations publiques…), et Masamune compte bien lui rendre la pareille. En ces temps où le harcèlement moral fait de vraies victimes, difficile de soutenir une telle série… ■ **M. R.**

©Haruko Kumota,KODANSHA/Rakugo Shinju Production Committee
SEGA/CHAIN CHRONICLE FILM PARTNERS
©2017 NAGES .KADOKAWA/CHAOS;CHILD Partners
©HAZUKI TAKEOKA&Tiv/CHUNSHA/Masamune-kun's REVENGE Partners

FREAKY GIRLS

AnimeLand TOP APPROUVÉ

- **Diffusion :** Crunchyroll
- **Nb d'épisodes :** NC x 23 min
- **Studio :** A-1 Pictures
- **Genre :** comédie, fantastique

Allez, on vous le dit : que c'est mignon ! Dans le monde de *Freaky Girls*, qui pourrait être le nôtre, des ajin vivent parmi les humains. Ces créatures (succubes, vampires, dullahan, etc.) à l'apparence humaine se mélangent sans souci aux hommes. Si l'action se concentre sur trois jeunes lycéennes, leur professeur de bio et une prof de maths (qui est une succube), les débordements que l'on peut craindre, et qui s'approcheraient d'un *Monster Musume*, nous ont été épargnés pour une histoire légère avec ses petites pointes d'humour et des personnages bien écrits aux relations qui ont du sens. Espérons que la suite de la série garde le cap sans aller dans le *fan service* qui gâcherait tout... ■ **M. R.**

GABRIEL DROPOUT

- **Diffusion :** Crunchyroll
- **Nb d'épisodes :** NC x 23 min
- **Studio :** Doga Kobo
- **Genre :** comédie, fantastique

Gabriel Tenma, fraîchement diplômée de l'école d'ange, descend sur Terre pour se mêler aux humains et mieux les comprendre. Mais dès le premier jour, un MMORPG attire son attention... et monopolise tout son temps, faisant du jeune ange optimiste un être comparable à un humain moyen. Dans cet *anime*, les anges sont des jeunes filles de 13-14 ans, les mettant en scène de façon parfois très douteuse... *Gabriel DropOut* aurait pu être amusant, mais il est juste inintéressant, sauf si vous êtes à la recherche d'un petit *fan service* avec des mineures. ■ **M. R.**

AnimeLand FLOP UNPROUVÉ

HAND SHAKERS

- **Diffusion :** Crunchyroll
- **Nb d'épisodes :** 12 x 23 min
- **Studio :** GoHands
- **Genre :** action, fantastique

Autant être honnête : trop de 3D, trop de *boobs*, trop de *fan service*. Nous sommes à 4 minutes 40 du premier épisode et rien ne nous incite à continuer. Pourtant, l'animation est intéressante bien qu'un peu *too much*, et la séquence d'ouverture engageante ! Mais une fois l'intro passée, on passe sur une scène flirtant avec le *hentai*, des personnages (lycéennes ?) à la poitrine improbable, une intrigue qui pourrait avoir un intérêt mais qui n'engage pas. On préférera passer notre temps sur une autre série. ■ **M. R.**

ELDLIVE

- **Diffusion :** ADN
- **Nb d'épisodes :** 12 x 24 min
- **Studio :** Pierrot
- **Genre :** action, fantastique

Ni mauvais ni bon, *eIDLIVE* se regarde sans véritable conviction. Avec cette nouvelle série du créateur de *Reborn!*, Akira Amano, on sent que le public visé est plutôt jeune, ce qui n'est pas une mauvaise chose, mais dans un paysage où l'animation manque trop souvent de consistance, c'est un nouveau titre un peu creux, mais pas désagréable, qui vient peupler cette nouvelle saison. Les fans d'Akira Amano auront toutefois un sourire au clin d'œil fait à *Reborn!* dans ce premier épisode (on vous laisse le trouver !), et l'idée d'une police du système solaire promet des événements amusants mais... la magie n'opère pas autant qu'on l'aurait espéré. ■ **M. R.**

© Based on the manga "Demi chan wa kataritai" by Petos originally serialized in the monthly YOUNG MAGAZINE THE 3RD published by KODANSHA Ltd. © Petos, KODANSHA/Demichan Production Committee. All Rights Reserved
©2016 Ukami/KADOKAWA CORPORATION AMW/Gabriel Dropout PARTNERS
©GoHands,Frontier Works,KADOKAWA/Project-HS
©AKIRA AMANO/SHUEISHA eIDLIVE PROJECT

BLUE EXORCIST - KYÔTO SAGA

AnimeLand TOP APPROUVÉ

- **Diffusion :** ADN, Wakanim, Daisuki
- **Nb d'épisodes :** 12 x 24 min
- **Studio :** A-1 Pictures
- **Genre :** action, fantastique

Sans grande (ni mauvaise) surprise, le premier épisode de cette seconde saison de *Blue Exorcist* ne déçoit pas ! Très attendu par les fans, *Blue Exorcist - Kyôto Saga* vient prendre la suite de la précédente saison... mais après l'épisode 17, pour coller au plus près de l'histoire du manga d'origine, ignorant totalement les épisodes 18 à 25. Pour ceux qui avaient suivi cette saison 1, il faudra donc faire une petite gymnastique pour se remettre dans le bain. Pour les autres, le contexte n'étant que peu expliqué dans cet épisode, tout est à découvrir grâce aux courts flashbacks... et l'aide d'Internet. À moins de *binge-watch* la saison 1 disponible sur ADN et chez Kazé... ■ **M.R.**

ONIHEI

- **Diffusion :** Amazon Prime Video
- **Nb d'épisodes :** 13 x 23 min
- **Studio :** M2
- **Genre :** historique, action

Un *anime* historique ? Après avoir pris le risque du premier épisode, le constat est plutôt positif : une ambiance XVIII^e^ siècle, une musique jazz, une intrigue typique de l'époque, tout est réuni pour passer un bon moment. L'animation et la réalisation ne sont pas de mauvaise facture, et les personnages assez accessibles pour pouvoir s'y intéresser dès le premier épisode. L'*anime* est donc prometteur, en espérant que le rythme un peu lent de ce premier aperçu n'alourdisse pas la série, sans quoi les 13 épisodes prévus risquent de ne pas fédérer grand monde. ■ **M. R.**

SPIRITPACT

- **Diffusion :** Crunchyroll
- **Nb d'épisodes :** NC x 23 min
- **Studios :** Emon
- **Genre :** action, fantastique

Première chose que l'on remarque : un générique en chinois ! Il faut savoir que le studio en charge de l'*anime*, Haoliners Animation, est en réalité basé en Chine... ce qui expliquerait ce choix. La série, elle, est plutôt sympathique, les personnages sont clairement faits pour un public féminin sans pour autant tomber dans le *fan service* gratuit, ce qui n'est pas désagréable ! L'univers des exorcistes japonais a maintes fois été exploité, et *Spiritpact* ne sort malheureusement pas du lot, mais son ambiance est agréable, ses pointes d'humour sont bien placées et si l'intrigue ne nous a pas subjugués, il n'en reste pas moins un bon *anime* pour passer le temps.. ■ **M. R.**

SCHOOL GIRL STRIKERS

- **Diffusion :** Crunchyroll
- **Nb d'épisodes :** NC x 23 min
- **Studio :** J.C.Staff
- **Genre :** fantastique

Des jeunes filles, encore et toujours. Cette fois, elles sont mises en scène dans une école, toujours entre jeunes filles, mais ont aussi des pouvoirs leur permettant de se battre... encore entre jeunes filles. Des plans sur des poitrines, des petites voix, des jupes courtes, des filles déterminées : rien d'original, rien de motivant, rien de vraiment intéressant. L'*anime* saura peut-être trouver son petit public, il se laisse regarder facilement mais manque cruellement d'intérêt, même quand on aime le *fan service*. Dommage pour ces *cyber-magical girls* qui auraient pu tirer leur épingle du jeu ! ■ **M. R.**

© Kazue Kato/SHUEISHA, Blue Exorcist Committee, MBS
© Office Ikenami/Bungeshunju Ltd. /TV Series Onihei Production Committee
©TENCENT
©SQUARE ENIX/SCHOOLGIRL STRIKERS Project

Guide de diffusion

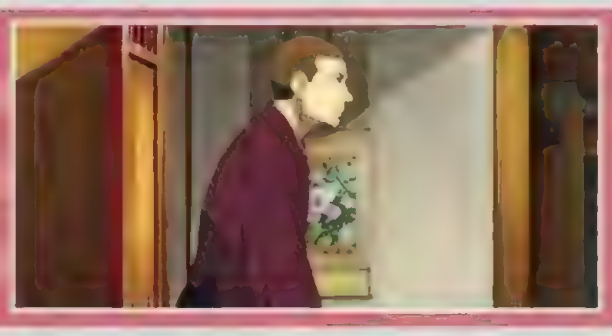
LUN

MAR

MER

JEU

VEN



SAM

DIM

©Haruko Kumota,KODANSHA/Rakugo Shinju Production Committee
Based on the manga "Demi chan wa kataritai" by Petos originally serialized in the monthly YOUNG MAGAZINE THE 3RD published by KODANSHA Ltd. © Petos. KODANSHA
©BNEI/TOZ-X
© Natsume Ono/SQUARE ENIX. ACCA Committee
©coolkyousinnjya. Futabasha / Dragon Maid Committee
©Re:t!MARGINAL#4 FC

SEFA

ジャパンエキスポ・シュード

Japan Expo Sud

8e VAGUE

24▸26 FÉVRIER 2017

MARSEILLE CHANOT

INVITÉ
DE DOREAMON À ONE PIECE
Shigefumi Shingaki

INVITÉ
DE DEATH NOTE À NARUTO SHIPPÛDEN
Mamoru Yokota

Près de 200 exposants et des dizaines d'animations tous les jours

INFORMATIONS ET TICKETS SUR
www.japan-expo-sud.com
#japanexposud

MANGA • ANIME • COSPLAY • ARTS MARTIAUX • JEUX VIDÉO • MUSIQUE • GASTRONOMIE • TRADITIONS

TICKETS EN PRÉVENTE SUR WWW.JAPAN-EXPO-SUD.COM ET DANS LES RÉSEAUX HABITUELS

TARIFS PREVENTES ▶ Vendredi : 10€ • Samedi : 15€ • Dimanche : 13€ • Forfait 3 jours : 33,50€ • Billets Zen : 55€

FNAC/CARREFOUR : Fnac - Carrefour - Géant - Magasins U - Intermarché - www.fnac.com - www.carrefour.fr - www.francebillet.com - 0 892 684 694 (0,34€/min)

TICKETMASTER : Ticketmaster.fr - Auchan, Cora, Cultura, E.Leclerc - 0 892 390 100 (0,45€/min)

GRATUIT POUR LES - 8 ANS

TICKETS ÉGALEMENT EN VENTE À L'ENTRÉE DU FESTIVAL

TARIFS SUR PLACE ▶ Vendredi : 12€ • Samedi : 17€ • Dimanche : 15€ Forfait 3 jours et billet non disponibles uniquement en prévente

HORAIRES D'OUVERTURE ▶ Tous les jours : 10h - 18h • Entrée à 9h pour les détenteurs de tickets achetés en prévente

ADRESSE ▶ MARSEILLE CHANOT - Rond Point du Prado, 13008 Marseille • Arrêt Rond-Point du Prado

fnac · la Marseillaise · Bed & Casa · Crous · Ville de Marseille www.marseille.fr · Virgin Radio Pop Rock Electro

ANIMATION

C'EST PAS LA LONGUEUR QUI COMPTE

Les plus vieux d'entre vous s'en souviennent, les séries animées des années 1980 et 1990 étaient souvent très longues, dépassant largement la cinquantaine ou la centaine d'épisodes. Mais aujourd'hui, la tendance s'inverse : les séries semblent se conformer à un format d'une douzaine d'épisodes, parfois renouvelables. Comment expliquer ce changement de paradigme ? Deluxe

Yuri!!! on ICE

Yuri!!! on ICE ©Sesetsu Tonspeedpie/Yuri!!! on ICE PROJECT
To be hero ©2016 HAOLINERSEMON

C'est l'une des grandes différences entre l'animation japonaise de notre enfance et celle d'aujourd'hui ; les séries-feuilletons de plusieurs dizaines, voire plusieurs centaines d'épisodes ont laissé place à une multitude de petites séries dépassant rarement une douzaine de semaines de diffusion. Tous les trois mois, suivant le rythme des saisons (hiver, printemps, été, automne), de nouveaux *anime* sont diffusés alors que les anciens se terminent. Seules les adaptations de mangas longs et les séries pour enfants semblent parvenir à se maintenir à l'antenne plus de deux saisons consécutives.

Comment s'explique cette tendance qui fait désormais partie intégrante du fonctionnement de l'industrie de l'animation japonaise ? Les studios sont-ils devenus incapables de créer des séries longues, ou à l'inverse, est-ce un choix délibéré des producteurs pour inonder le marché ? Pour comprendre, il convient de revenir sur le fonctionnement de l'économie de l'animation au Japon et son évolution au cours des dernières décennies.

L'ANCIEN SYSTÈME DES SPONSORS

Lorsque l'animation japonaise a commencé à prendre de l'importance à la fin des années 1970,

« Dans un marché saturé, lancer une nouvelle série revient à jouer à la loterie »

la production utilisait un modèle centré sur le sponsoring. Pour créer une série, il fallait donc trouver un sponsor pour financer la production, laquelle serait menée par le studio en vue de la diffusion par les chaînes de télévision. En échange de son soutien, le sponsor obtenait les droits sur les produits dérivés de la série. Le processus de production était donc assez simple : tant que le sponsor la finançait, et tant que la chaîne de télévision la diffusait, la série pouvait continuer sur des dizaines d'épisodes sans interruption.

Mais qui étaient ces sponsors qui investissaient tant d'argent dans la création de dessins animés ? Dans les faits, il s'agissait souvent de sociétés de jouets pour enfants, qui utilisaient les *anime* pour se faire de la publicité. Cela explique que la plupart des séries longues de l'époque s'adressaient aux enfants, un public facile à fidéliser, réceptif au placement de produit et peu regardant sur la qualité de la série en elle-même. Il suffisait que la série soit diffusée au bon moment (le matin avant l'école ou l'après-midi en rentrant des classes) et les petits

Japonais allaient d'eux-mêmes regarder une publicité pour des jouets ! Ce système fonctionnait tellement bien qu'en 1992, la société de jouets Bandai a racheté la totalité du studio Sunrise, qui produisait la série animée *Gundam*, afin d'avoir le contrôle complet sur la production. Et encore aujourd'hui, Bandai engrange des milliards de yens chaque année grâce aux produits dérivés de la saga.

Le système de sponsoring a perduré pendant plusieurs décennies, mais il n'était pas parfait. Si, pour une raison ou une autre, la série ne marchait pas au niveau publicitaire, le sponsor perdait énormément d'argent, puisque les histoires étaient prévues pour un grand nombre d'épisodes et qu'il était très difficile d'annuler la production une fois lancée. De plus, le système ne fonctionnait réellement qu'avec les *anime* pour enfants. Il existait déjà à l'époque un public d'adolescents et d'adultes qui regardaient des dessins animés, mais ceux-là n'étaient pas réceptifs au placement de produit : ce qui les intéressait, c'était l'*anime* en lui-même. Il fallait donc créer pour eux des séries de haute qualité, avec de bons scénarios et une bonne animation, ce qui ne collait pas avec le modèle de production des *anime*, souvent réalisés à bas coût avec une qualité d'écriture médiocre. Le public adulte se rabattait alors sur le marché de l'OAV ou des longs-métrages, bien plus qualitatif.

L'AVÈNEMENT DES COMITÉS DE PRODUCTION

Les choses ont brutalement changé vers la fin des années 1990. L'explosion de la bulle spéculative au Japon a conduit à une lente dégradation de l'économie du pays. Les sponsors tout-puissants n'étaient plus capables de tenir à bout de bras l'industrie de l'animation japonaise, qui elle-même se trouvait en pleine mutation. Des séries pour adultes

Neon Genesis Evangelion

Gundam © SUNRISE BANDAI VISUAL
Neon Genesis Evangelion © GAINAX Khara Project Eva
Yu Yu Hakusho © Yoshihiro Togashi 1990-1994 • Yu Yu Hakusho—comics originally serialized in the WEEKLY SHONEN JUMP published by Shueisha Inc. TV animation © Pierrot Shueisha
Reign of Bahamut © Cygames MAPPA BAHAMUT GENESIS

telles que *Neon Genesis Evangelion* (1995) et *Cowboy Bebop* (1998) furent diffusées à la télévision et remportèrent un vif succès, démontrant la possibilité de créer des séries s'adressant à un autre public que celui des enfants. L'apparition des chaînes câblées, dont certaines spécialisées dans les *anime*, permettait également de s'affranchir des contraintes de diffusion existant sur les chaînes classiques. Le marché de l'OAV, qui servait de refuge aux *anime* pour adultes, devenait progressivement inutile.

C'est ainsi que se forma le système des comités de production (*seisaku iinkai*), toujours en vigueur actuellement. Au lieu d'avoir un seul sponsor qui finance le projet et récupère les droits sur les produits dérivés, c'est une multitude de sociétés qui vont se mettre en commun pour financer l'*anime*, et en partager les risques et les profits. Selon le titre en question, le comité peut être composé de sociétés de jouets ou d'éditeurs de mangas comme autrefois, mais aussi de sociétés de jeux vidéo, de maisons de disques, d'agences artistiques, de diffuseurs, etc. Chacun de ces intervenants vient avec ses propres ambitions : la maison de disques accepte de mettre de l'argent dans la production à condition que la série utilise sa musique comme générique, par exemple. De son côté, l'agence artistique participera à condition que la série emploie son comédien pour incarner le personnage principal. Et ainsi de suite.

Ce système, conçu pour limiter les risques et inciter les acteurs économiques à investir dans l'animation, coûte de plus en plus cher à produire.

Cela défavorise les séries longues, devenues trop risquées et trop coûteuses. Autrefois, un sponsor pouvait décider d'assumer seul les risques liés à un *anime* ; désormais, avec un comité constitué d'une multitude de membres aux intérêts divergents, il devient très compliqué de les accorder pour s'engager sur cinquante ou cent épisodes. Il leur est préférable de produire 11 à 13 épisodes pour tenter d'attirer le public, et d'attendre le résultat. Si la série marche, une suite peut être commandée ; si la série échoue, les pertes auront été minimales.

UNE INDUSTRIE FRAGMENTÉE ET DIVERSE

Car un des éléments les plus importants à retenir, c'est que l'on ne sait jamais à l'avance ce qui va marcher auprès du public. De nombreux facteurs influent sur le comportement des spectateurs : les tendances, le contexte économique et bien sûr la concurrence. Dans un marché saturé par des dizaines de nouveautés chaque saison au Japon, lancer une nouvelle série revient pour le comité de production à jouer à la loterie. Le public n'en est pas forcément conscient, mais les producteurs le savent parfaitement ; ainsi, il vaut mieux selon eux lancer plusieurs petites séries en espérant que l'une d'entre elles fonctionne (quitte à en faire une suite plus tard), plutôt que de tout miser sur une grosse production qui pourrait échouer.

Ce changement de paradigme dans l'industrie a entraîné de nombreuses conséquences, et pas toutes négatives. Comme dit plus haut, le nombre de séries a explosé : d'une quarantaine produites par an dans les années 1990, nous en sommes maintenant à plus de 150 chaque année depuis 2010. Dans le lot se trouvent beaucoup d'*anime* alimentaires, c'est-à-dire des séries produites simplement en vue de promouvoir tel ou tel produit dérivé, mais aussi beaucoup d'histoires originales, risquées ou expérimentales, qui n'auraient jamais pu voir le jour sous le système des sponsors. Les comités de production ne sont pas tous avides de profit ; certains se mettent en place pour réunir des fonds afin de financer des projets dont ils savent qu'ils n'ont aucun avenir commercial, mais qui peuvent devenir des *anime* fédérateurs pour le public. En diversifiant les sources de financement au-delà des sponsors, la création et la production se diversifient elles aussi, ce qui va dans l'intérêt du spectateur qui, grâce à cela, découvrira des nouveautés potentiellement intéressantes. En conséquence, même si c'est plus court, ça n'en devient pas forcément moins bon. ■

LES ÉCOLES DE MANGA EN FRANCE

PREMIER CHAPITRE

Après un retour sur les talents français dans notre précédent magazine (voir *AnimeLand* nº 213), notre rédaction s'interroge sur les écoles proposant une formation de « *mangaka* » : qu'y apprend-on ? Le métier n'existant pas en France ni au Japon, quel diplôme y est délivré ? Quels sont les cursus et les coûts ? Premiers éléments de réponse.

Bruno De La Cruz

Au moment de choisir votre orientation, « devenir *mangaka* » peut tout à fait être une réponse recevable. Bien évidemment, ce n'est pas le résultat qui est une nouveauté – les auteurs français actuels en sont la preuve – mais le cheminement. En ce début 2017, nous trouvons trace d'une petite dizaine de structures proposant le manga parmi leur formation. Un grand nombre étant plus globalement spécialisées dans la BD, arrêtons-nous sur celles faisant du manga leur leitmotiv, leur enjeu majeur : l'EIMA, l'Human Academy et A.A.A.

QUI, QUOI, QU'EST-CE ?

C'est le cas de l'EIMA (l'École Internationale du Manga et de l'Animation), basée à Toulouse, qui propose de « *devenir pro grâce à des pros* ». Ouverte en septembre 2016, cette école est la prolongation de Toulouse Manga, un atelier de type loisir fondé quelques années plus tôt. Tout comme certains établissements gratifiant de diplômes non reconnus par l'État (la sphère du journalisme connaît bien cette donne, par exemple), l'EIMA s'appuie sur un socle solide de compétences. Si la Prepa'Eima (3 600 euros) et chaque année d'école (6 000 euros) représentent un coût, elles savent s'entourer d'un programme riche et de professeurs issus du milieu. Contactée par nos soins, la directrice Claire Pélier veut regarder plus loin que la formation pure : « *Nous préférons travailler sur les débouchés professionnels car c'est ce qui fera vivre nos élèves. Pour cela, nous les accompagnons en troisième année sur le choix de leur statut juridique, nous leur enseignons la comptabilité, le droit des auteurs.* » Un bagage nécessaire pour ces élèves qui, en plus d'avoir de grandes qualités

© Tony Valente
© EIMA
© Alexandre Carrière

« *Les formations n'enferment pas les élèves dans un registre* »

dans leur domaine, doivent être armés pour affronter un marché concurrentiel. Non, l'EIMA n'est pas une immense cour de récré dans laquelle on passe son temps à dessiner. On y apprend « *des matières primordiales pour vivre de* [son] *métier même si elles ne sont pas très sexy* », comme ces cours présentant le processus complet de la chaîne du livre.
Voilà une approche pédagogique qui ne masque pas la réalité d'une formation reposant évidemment sur la qualité artistique des élèves, mais aussi sur la compréhension de notions juridiques et législatives tout aussi vitales. Claire Pélier poursuit, avec lucidité : « *Nous savons pertinemment que certains de nos élèves ne seront pas* mangaka *directement à la sortie du cursus. Pour cela nous les formons également à des métiers tels qu'illustrateur,* character designer, storyboarder, concept artist, *intervalliste, afin qu'ils travaillent dans un domaine proche du manga une fois leur formation terminée.* »

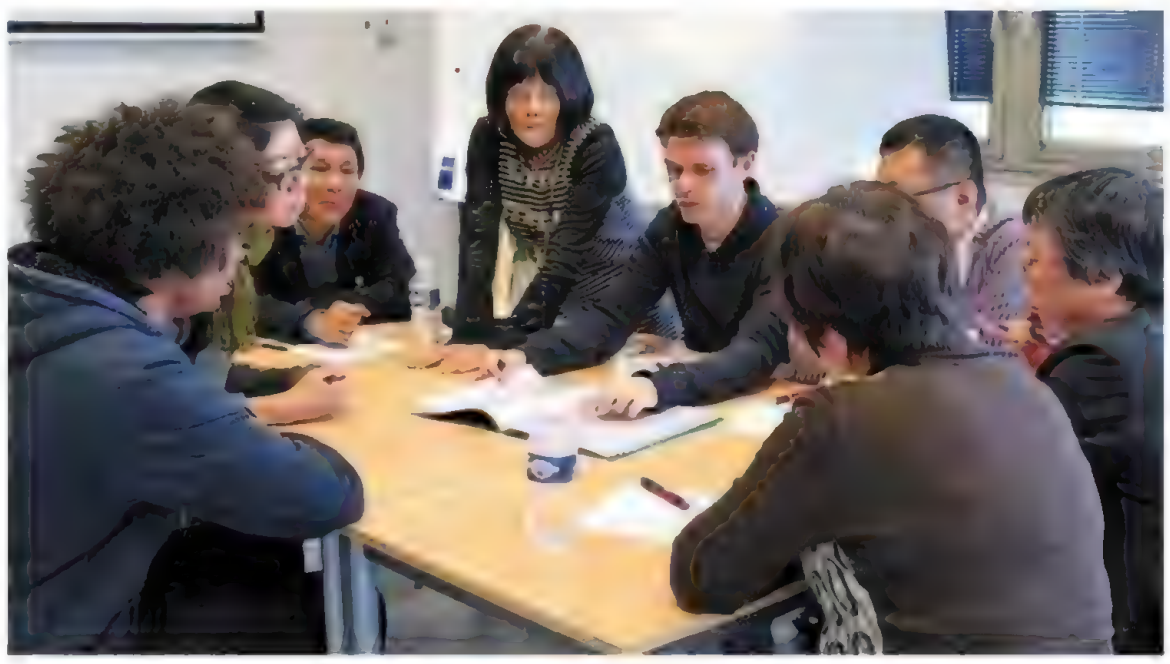
EXIT LES PAILLETTES

Les plus attentifs auront noté le terme « Animation » dans le nom de l'EIMA. Désireuse d'avancer pas à pas, l'école n'ouvrira ce cursus qu'en 2018, avec des inscriptions possibles dès septembre 2017. Le mode d'accès à l'EIMA s'avère d'ailleurs assez particulier. Pour intégrer le cursus Manga, découpé en trois ans plus une année optionnelle, la sélection des élèves se fait grâce à un stage de cinq jours (six sessions sont organisées par an) et s'ouvre même aux étudiants résidant à l'étranger ; une façon pour l'école de mieux jauger le niveau des futurs élèves et d'aller au-delà d'un simple dossier dûment rempli. Si vous avez 16 ans minimum et que vous êtes retenu, alors à vous les 29 heures de cours par semaine comptant dessin traditionnel et numérique, scénarisation et bien évidemment les stages. Le tout, avec des éditeurs qui « *interviennent directement à l'école* », Kazé, Kana, Ankama, Ki-oon et Akata ayant signé un partenariat. Autre prétendante à la formation, l'Human Academy (HA). Cette fois-ci, il ne s'agit pas d'une création 100 % française, mais de l'importation d'un modèle, ce que nous confirme la directrice Caroline Parsons : « *D'abord, la maison mère, Human Holdings, a depuis cinq ans suivi une stratégie d'expansion à l'extérieur du Japon. Ils ont commencé par l'ouverture des écoles de manga et d'animation et centres des affaires en Asie, notamment en Chine, Vietnam, Thaïlande et Indonésie. Il y a trois ans, ils ont décidé de monter une école en Occident.* »
Et pour mieux marquer les esprits, c'est à Angoulême, en mai 2015, que l'aventure a commencé en Europe. Plus onéreuse que l'EIMA, avec une année chiffrée à 7 000 euros (et 5 000 euros pour sa case prépa), l'HA affiche néanmoins un programme riche et diversifié, en plus d'une certaine expérience : 35 heures par semaine, dont 10 réservées aux cours de japonais, techniques traditionnelles la première année puis passage au numérique la seconde, à l'animation et aussi au jeu vidéo. De plus, une formation Spécialisation Manga (3 000 euros) étalée sur un ou deux ans est dédiée aux élèves ayant déjà un niveau affirmé et un bac +3 d'une école d'art en poche, une façon pour les élèves aguerris de profiter

des réseaux de l'HA. C'est l'un des principaux attraits de l'école, comme nous le rappelle Caroline Parsons : « *Lors d'une rencontre organisée par Human Academy au Japon cette semaine, un éditeur du magazine* Weekly Shônen Jump *a été séduit par le travail d'un de nos étudiants français et souhaite suivre son travail et ses progrès pour éventuellement le publier.* » D'ailleurs, un stage au Japon est tout à fait envisageable si la langue est correctement maîtrisée. Et ce n'est pas tout. À partir de 2017, un programme Game Pro, Zero (novice) ou de personnalisation sera mis en place, et en 2021, « *il sera possible de demander un diplôme reconnu par l'État pour notre programme de manga pro. Nous demanderons le diplôme RNCP (Répertoire National des Certifications Professionnelles), niveau II, qui est une qualification professionnelle* », précise M^me^ Parsons.
Enfin, l'école A.A.A. (Association des Amitiés Asiatiques), dans sa large panoplie pédagogique, a su se créer un pôle manga. Historiquement, elle est même au frontispice d'une telle démarche en France puisque sa formation a commencé en 2004. Ancien élève de 2006 à 2009, celui qui se fait appeler Serymaru (34 ans) est aujourd'hui un professeur *freelance*.
Ce fan de Kim Jung Gi se souvient d'une école centrée sur le procédé créatif, avec la *mangaka* Kaori Yoshikawa à la baguette et la nécessité de gonfler un carnet d'adresses : « *Nous devions travailler dans l'unique optique de rencontrer les éditeurs français et japonais. Le professeur nous donnait en effet la réelle opportunité de montrer nos œuvres à ses contacts japonais, comme Mediaworks par exemple.* » Divisée en trois ans de 5 000 à 6 000 euros, la formation offre moins de diversité que ses « concurrentes » mais « *les encadrants n'hésitent pas à nous donner des pistes, des contacts, des missions relatives au dessin et au manga : maisons de quartier, mairies, concours, travail de commande, collaboration avec scénaristes extérieurs, séminaires avec* mangaka *japonais...* ».

UN BILAN REPORTÉ EN 2020 ?

Au-delà de leur organisation et des différences des programmes proposés par les écoles, il est agréable d'observer que les formations n'enferment pas les élèves dans un registre. Un passé récent nous prouve que les projets français trouvant un écho chez les éditeurs sont souvent des *shônen* et *shôjo* (*Radiant, Alchimia, Booksterz...*), des genres réalisant les meilleurs chiffres de ventes. La case formation peut donc aider notre vivier à affirmer sa richesse – et son intérêt – à travers d'autres types d'œuvres afin de diversifier le paysage du Global Manga.



Pendant le Festival international de la bande dessinée, la Human Academy a organisé des séances de *speed networking* dans ses locaux. Les étudiants ont pu avoir un premier contact avec les éditions Kana, Kazé et Le Lézard Noir pour les maisons d'édition françaises, mais aussi, venus du Japon, Humanoids Incs., le professeur Yukari Fujimoto de l'Université Meiji, Comic_Market, Kyodo Printing, Co. et Ltd.

« Ces écoles ont su se donner les moyens de leurs ambitions »

La relative jeunesse de ces écoles empêche les observateurs de faire un quelconque bilan. Néanmoins, force est de constater qu'elles ont su se donner les moyens de leurs ambitions. Partenariat avec les éditeurs, professeurs aguerris, rapport tarif/nombre d'heures tout à fait correct, force pédagogique, réseaux étendus... Seul manque l'essentiel pour l'instant : les résultats, éternel juge de paix. Il faudra certainement être patient et attendre une tête de gondole pour lancer un secteur encore neuf en matière de formation. Autrefois sorti des Gobelins, de l'école autodidacte ou de la sphère franco-belge, le dessinateur en herbe peut maintenant faire un choix. Rien que ça, c'est une avancée. ■

Remerciements à Lao, Claire Pélier, Caroline Parsons et Serymaru pour leur disponibilité vitale à la réalisation de ce dossier.
Infos pratiques : EIMA : une journée portes ouvertes est prévue le 19 février.

© EIMA
© Serymaru

À LA CROISÉE DES MONDES

CROIRE ET POUVOIR

Bande dessinée, comics, manga : qu'importe le nom que vous lui donnez, cela reste à la base de la bande dessinée. Comment les écoles d'art françaises s'adaptent-elles face à un mélange de styles et de formats donnant naissance à des œuvres hybrides ?

Kara

Pour illustrer cette évolution, le rédacteur de cet article s'appuie sur son expérience en tant qu'enseignant au sein de deux établissements privés parisiens : l'école Jean Trubert et Eurasiam. La première est une école de bande dessinée et de *concept design*, la seconde est spécialisée dans le format manga à part entière.

LES BASES UNIVERSELLES

Avant de raconter une histoire, vient le dessin pur : anatomie, perspective, composition d'une image, etc. Quel que soit le style que préfère un élève, celui-ci doit avoir une base pour renforcer puis développer ses compétences. Mais il doit aussi sortir de sa zone de confort afin de s'ouvrir à d'autres styles et techniques (traditionnelles ou informatiques). Pour l'y aider, nombre d'enseignants sont ainsi issus de divers milieux professionnels, et pas uniquement de la bande dessinée ou du manga.
Si Eurasiam est résolument tournée vers le média même du manga (narration par chapitres, noirs et blancs, petit format, etc.), tout comme Jean Trubert, elle se concentre sur l'épanouissement personnel et stylistique de chaque élève, des élèves justement inspirés par le manga, le comics, la BD franco-belge, l'illustration ou la peinture classique. La liste est aussi longue que rassurante sur la diversité artistique de notre jeunesse.
Les établissements restent toujours connectés à l'offre et à la demande. Ainsi, l'école Jean Trubert s'oriente de plus en plus vers le *concept design* en engageant depuis peu un nombre croissant d'enseignants dans ce domaine. Le jeu vidéo étant entre autres un secteur très prolifique, plusieurs de ses anciens élèves ont intégré de prestigieuses entreprises dans le domaine. Enfin, quelles que soient les formations, celles-ci se voient toujours complétées par divers stages. L'école Eurasiam n'hésite pas à envoyer ses élèves pour des voyages au Japon pouvant s'étaler sur une année entière ! Ou quand la théorie doit se confronter à la pratique.

TO BE OR NO TO BE

L'humain représente également un aspect important de l'enseignement. Cela importe peu que vous soyez un génie si vous êtes incapable de respecter les dates de rendu à votre éditeur ! Plus que le talent, la régularité, la volonté, la remise en question, la gestion du stress et des situations difficiles seront le lot quotidien du futur auteur. Ainsi, l'enseignant doit maintenir intacte la motivation de ses élèves, tout en les formant à la dureté d'un métier de plus en plus exigeant et précaire, mais passionnant ! Certes, il y a peu d'élus pour nombre d'appelés. Mais tous les gagnants du Loto n'ont jamais regretté d'avoir joué ! ■

Remerciements à la direction des Écoles Jean Trubert et Eurasiam.

TOUS LES LUNDIS À 18H30

ALL OUT!!

L'ANIMÉ RÉFÉRENCE DU RUGBY À J+1 SUR J-ONE

J-ONE®

POP CULTURE MANGA

J+1

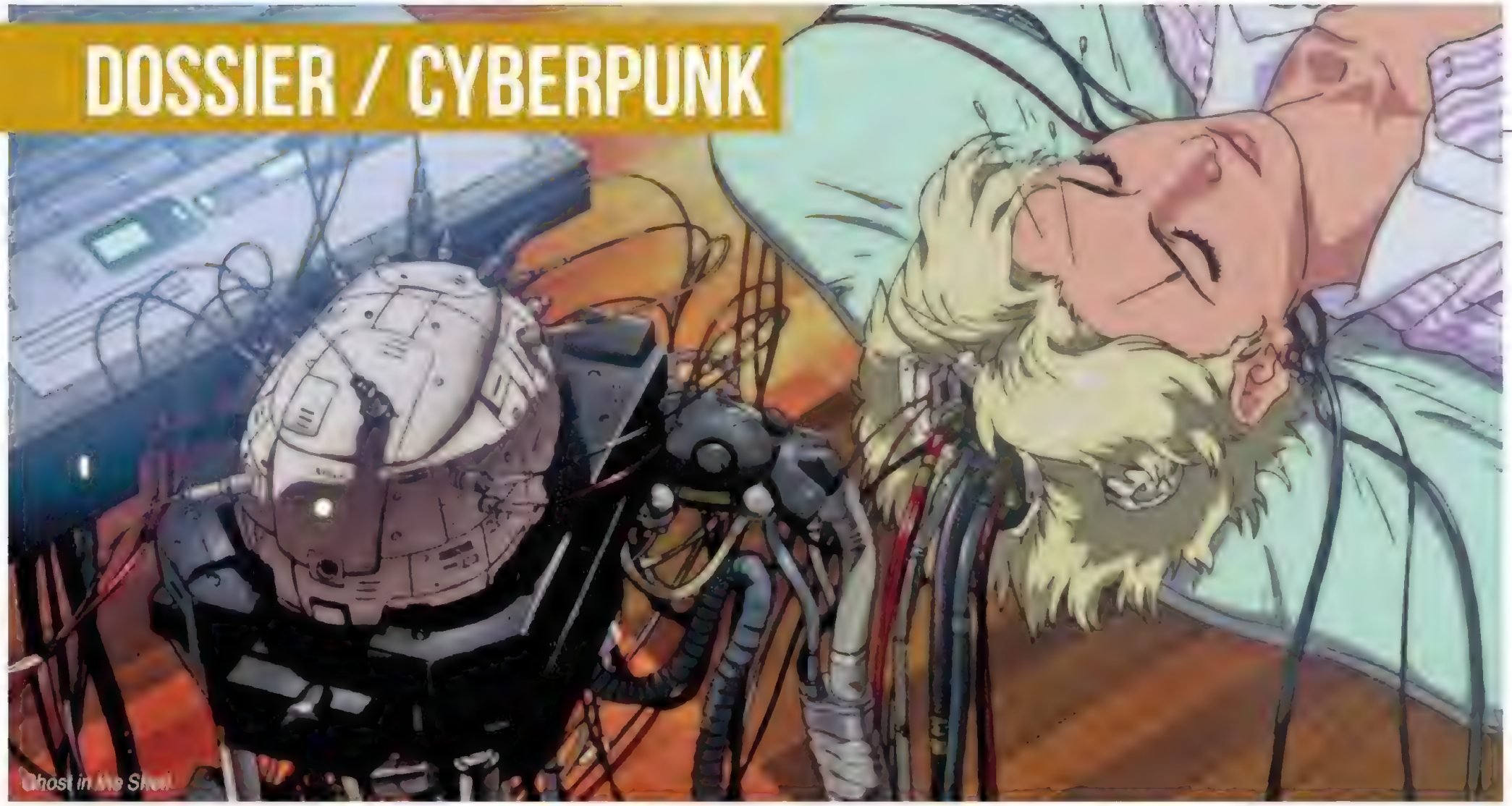
En exclusivité sur

CANAL & numericable

HD

©Shiori Amase, Kodansha/ALL OUT !! Production Committee All Rights Reserved
The rugby ball oval trim device is registered trade mark used under permission of Gilbert Rugby. All rights reserved.

イノセンス
INNOCENCE
©2004 Shirow Masamune・KODANSHA・IG・PROJECT



DE LA SOCIÉTÉ ET DE L'HUMAIN

CE QUE NOUS DIT LA S.F. SUR NOTRE MONDE

Une des ambitions de la science-fiction est de voir notre quotidien s'améliorer grandement avec l'apport progressif de nouvelles technologies. Dans certaines sociétés futuristes, l'homme n'avait plus à travailler physiquement pour enfin se consacrer à la culture et l'éveil intellectuel, le plaçant au sein d'une nouvelle évolution vers le cybernétique.

Benjamin Dulot et Joan Lainé

Ces rêves visionnaires, qui ont ornementé les couvertures de nombreux romans de science-fiction à partir des années 1950-60, sont petit à petit devenus des mythes au fur et à mesure que la technologie avançait, certes, mais pas toujours dans le sens voulu. L'utopie s'est lentement transformée en dystopie avec l'apparition d'œuvres majeures de la culture imaginaire comme le roman *1984* de George Orwell ou encore le film *Orange Mécanique* de Stanley Kubrick. Cette science-fiction d'un nouveau genre, politisée et satirique, marque alors le commencement d'une mode qui perdure encore de nos jours et à raison : le monde change, mais pas comme on l'imaginait. L'avènement de technologies informatiques, du virtuel, de la connectivité entre personnes et machines, la surpopulation d'écrans... tout cela mènera petit à petit à la naissance du *cyberpunk*.

UN BERCEAU DE SOCIÉTÉS PROPRES MAIS TOTALITAIRES

Dans les années 1980, certains y voient déjà un futur nébuleux et pessimiste. Plus tard, des œuvres comme *Ghost in the Shell* – manga de Masamune Shirow (1989) et film de Mamoru Oshii (1994) – reviennent sur les notions d'humanité et d'artificialité de façon très sombre alors que d'autres voient les choses autrement. Dans certains futurs imaginés dans l'animation japonaise, le monde est alors propre car contrôlé, la société est soumise à un régime totalitaire qui permet d'aider ses contemporains à mieux vivre ensemble et à être heureux : cet Eden n'est qu'une illusion cachant généralement des faits plus complexes et des abus où l'éthique n'a plus son mot à dire.
Dans des séries d'animation comme *Plastic Memories* (2015), les androïdes sont des produits de consommation axés sur le service à la personne. Généralement destinés à travailler et tenir

Ghost in the Shell ©1995 Kodansha/Shirow Masamune/Bandai Visual/Manga Entertainment
Psycho-Pass © Production I.G/Psycho-Pass Committee
Matériaux : Scanner CT © N. OBUKATA/MS COMMITTEE
Plastic Memories ©KADOKAWA / Project PM

compagnie, ils disposent néanmoins d'une durée de vie rendant l'attachement à ces êtres ultra-réalistes difficile : après une dizaine d'années, leur mémoire est effacée pour des raisons techniques et le rêve d'avoir un ami ou parent jusqu'alors difficile d'accès pour leur propriétaire s'envole. Où est le futur radieux promis lorsque nos proches doivent s'éteindre après seulement dix ans de vie ? À moins que l'immortalité soit la clé, une option proposée par Gen Urobuchi dans le film *Expelled from Paradise*. Dans cette société, les humains riches peuvent numériser leur patrimoine génétique, et notamment leur esprit, afin de vivre dans un paradis virtuel. Seuls les plus méritants et offrants auront alors une simulation réaliste et pourront jouir d'une vie sans limites ni tabous tandis que les autres auront peu de mémoire allouée à leur avatar. Ce transhumanisme relativement poussé à l'extrême est l'une des thématiques mises en avant par le *cyberpunk*. Dans *Psycho-Pass* (2012) du même scénariste, la société est en proie à un immobilisme émotionnel. Chaque individu est surveillé émotionnellement et chaque écart peut conduire à une hausse de sa « dangerosité » qui se traduit souvent par une neutralisation de ses droits en tant que citoyen, et même humain car la mort est une sanction qui tombe très facilement en cas de perte de contrôle de ses émotions et d'instabilité mentale.
En marge de cela, ces récits sont parfois l'occasion d'aborder le sujet de la liberté d'expression. Lorsque Tetsuya Tsutsui s'est rendu compte qu'un de ses mangas avait été censuré, il a créé *Poison City*, une œuvre dystopique dans laquelle un auteur connaît lui aussi des problèmes de censure au profit d'une certaine bonne morale. Plus léger, l'*anime Shimoseka* s'empare également du sujet, en présentant un monde où il est interdit de produire tout contenu érotique. On suit des élèves constituant un groupe d'éro-terroristes innovant sans cesse pour militer en faveur du droit au fantasme.

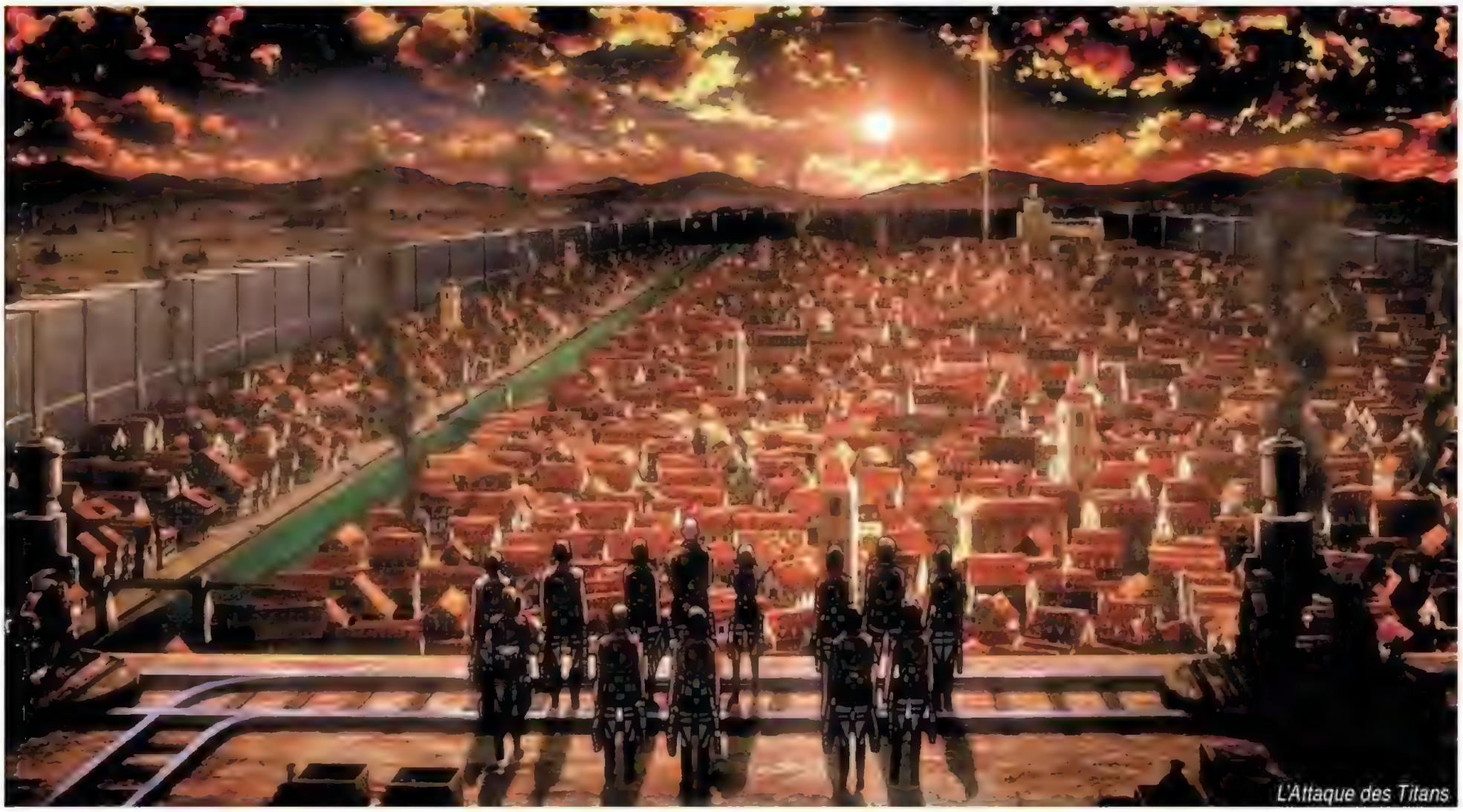
LIBERTÉ, J'ÉCRIS TON NOM

À l'opposé des esthétiques propres et froides de la science-fiction, on retrouve des mondes sales, en ruine. Dans ces univers où règnent l'ultra-violence, la débauche et même les drogues de synthèse, on retrouve souvent des personnages qui vont contre une sorte de morale et l'ordre mis en place. L'un des plus fascinants de ces dernières années est sans aucun doute *Mardock Scramble* (2010), un récit noir dans lequel on suit une prostituée devenue un cyborg après avoir été victime d'un tueur en série. Plus ancien, et certainement plus culte, le manga *Gunnm* (1990) proposait également de suivre les péripéties d'une fille cybernétique à travers Kuzutetsu, aussi appelé la décharge, bidonville situé sous un état totalitaire et lui servant accessoirement de poubelle. De Mardock City à

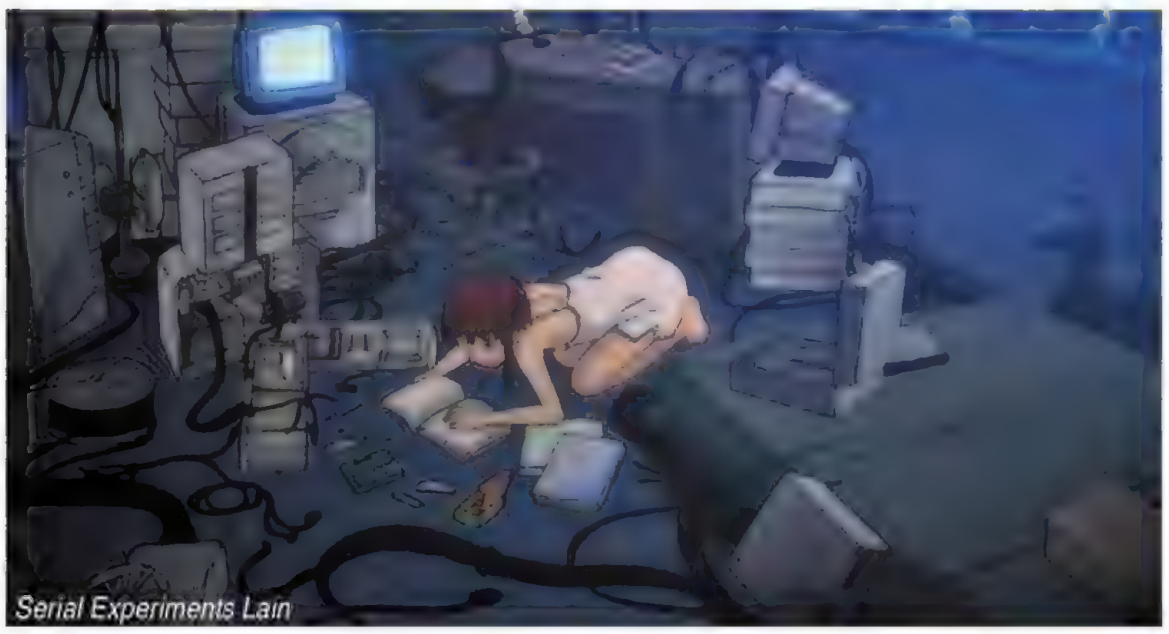
« Les technologies informatiques mènent petit à petit à la naissance du cyberpunk »

Mardock Scramble

Plastic Memories


L'Attaque des Titans

« Les personnages vont souvent contre une sorte de morale et l'ordre mis en place »


Serial Experiments Lain

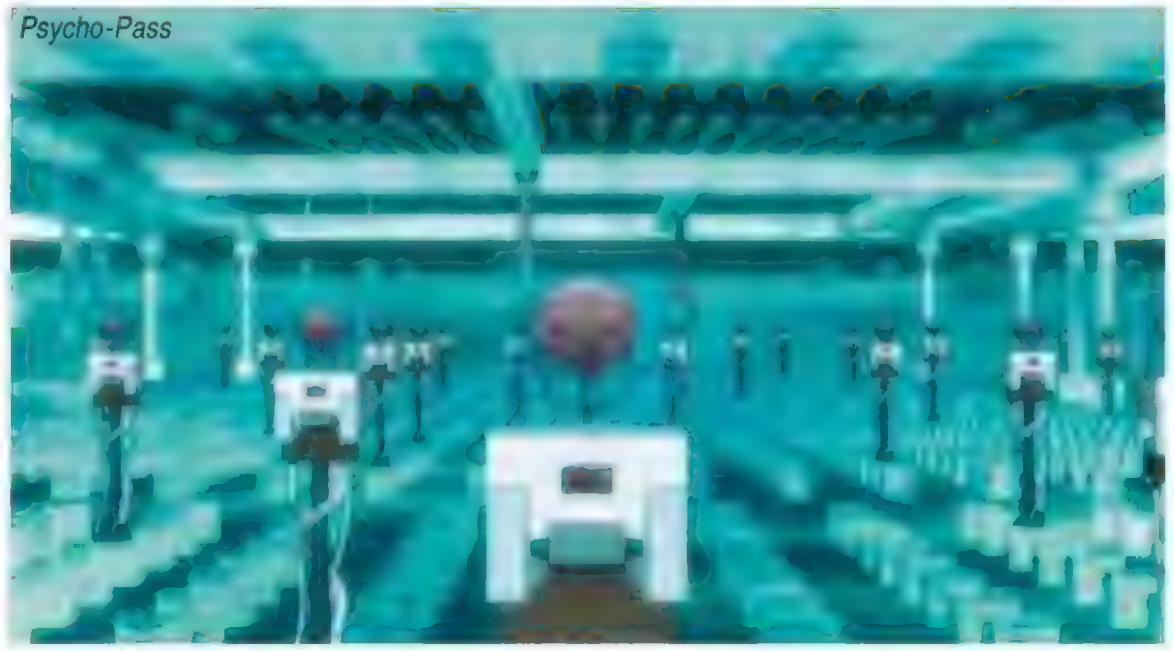
Terror in Resonance

Kuzutetsu, la ville revêt donc une importance capitale dans le *cyberpunk*. Elle crée non seulement une ambiance visuelle, mais permet aussi d'expliquer le caractère des personnages centraux, et notamment de comprendre pourquoi ils agissent avec tant de violence.
Si *Mardock Scramble* et *Gunnm* ne sont pas politisés, d'autres le sont bien plus, toujours en plaçant la ville au cœur du système. Si l'on parle de Neo Tokyo, les connaisseurs auront vite deviné le lien avec *Akira* (1988). Dans ce Tokyo post-apocalyptique, Kaneda, Tetsuo et toute leur bande font les 400 coups en moto, jusqu'au jour où ils tombent sur un gamin à tête de vieillard possédant d'étranges pouvoirs... C'est le début d'un récit d'action sans temps mort dans lequel un jeune homme va se rebeller contre le pouvoir en place non pas par soif de justice mais simplement parce qu'il veut mettre une raclée à son ancien meilleur ami. Il s'embarque dans une quête qui le dépasse et se fiche éperdument des conséquences, quand bien même ses actions changeront la face du Japon.

Dans le même ordre d'idées, les séries montrant des petits groupes d'idéalistes tentant de renverser l'ordre en place ne manquent pas. On retient avant tout *Gurren Lagann* (2007) et son fameux slogan *« row row fight the power »*. L'*anime* est intéressant par bien des aspects puisque non seulement nous suivons une lutte d'idéaux mais les conséquences nous sont en plus dévoilées : maintenant que vous avez le pouvoir, qu'allez-vous faire ?
D'abord présentée comme une série d'*heroic fantasy*, *L'Attaque des Titans* prend un virage important et tend vers la dystopie. Dans ce monde acculé par des créatures gigantesques, le plus à craindre est sans doute l'espèce humaine, et notamment ses dirigeants. Bien installés, ils gouvernent et manipulent le peuple en se tenant loin de ses préoccupations. Renverser ce régime politique apparaît donc comme une nécessité pour le salut de l'humanité.

Psycho-Pass © Psycho-Pass Committee
L'Attaque des Titans Based on the manga «Shingeki no Kyojin» by Hajime Isayama originally serialized in the monthly BESSATSU SHONEN magazine published by Kodansha Ltd. ©Hajime Isayama Kodansha • ATTACK ON TITAN Production Committee. All Rights Reserved
Serial Experiments Lain © Universal Entertainment
Terror in Resonance © Terror in Resonance Committee
Gurren Lagann © GAINAX KAZUKI NAKASHIMA Anplex KDE-J TV TOKYO DENTSU

De cette science-fiction sale découle un traumatisme dans la bombe atomique, l'impact ayant créé Neo Tokyo dans *Akira* nous le rappelant particulièrement. Même le récent *Terror in Resonance* (2014) fait écho aux tragédies qui ont marqué Hiroshima et Nagasaki en présentant un Japon scindé, une vieillesse tournée vers le passé qui développe une bombe nucléaire et tente de contrôler une jeunesse qui ne demande qu'à vivre. Nous retrouvons cette peur des États-Unis et d'une perte de l'identité japonaise jusque dans *Code Geass* et son Japon assouvi par l'empire de Britannia. Puis en mars 2011, une nouvelle catastrophe a frappé le Japon : l'accident nucléaire de Fukushima. Gageons que peu à peu, elle se mette à influencer une certaine philosophie dans les mondes de la S.F. Pour l'heure, des auteurs comme Inio Asano avec *Dead Dead Demon's Dededede Destruction* et Boichi avec *H.E* se sont embarqués dans ce nouveau courant.


Psycho-Pass

OBEY. CONSUME. WATCH TV.

Étant l'organe maître du corps humain, le cerveau reste évidemment la cible première des modifications avant-gardistes que l'on peut voir dans des œuvres de science-fiction. Contrôle des émotions, amélioration des sens, maîtrise des capacités mémorielles : tout est bon pour jouer avec l'intouchable. Nos capacités cognitives étant ce qui nous distingue des autres espèces, pour autant devons-nous les modifier pour accéder à d'autres horizons ?
Certains *anime* comme *Psycho-Pass* tentent d'y répondre en montrant les abus d'un système policier omnipotent qui décide de ce qui est juste ou non. Et si quelqu'un réussissait à passer entre les mailles du filet ? En n'étant pas puni par l'automatisation judiciaire dont bénéficient les forces de l'ordre du monde de *Psycho-Pass*, l'antagoniste use et abuse de ses privilèges. Le chaos et la remise en question du système établi représentent alors le cœur des réflexions soulevées par Gen Urobuchi. Même débat concernant les dérives de la virtualité ultra-réaliste avec des jeux vidéo comme ceux de *Sword Art Online* (2012) qui permettent de s'immerger dans le virtuel, certes, mais en offrant aux hackers un terrain de jeu dépassant le virtuel en infligeant des dommages directement au cerveau des joueurs.
Les messages du *cyberpunk* ne seraient-ils pas juste des mises en garde afin d'éviter que ne se produisent des malheurs, en regardant non pas le passé pour mieux préparer l'avenir mais d'autres futurs alternatifs potentiels afin d'y échapper ?

Psycho-Pass

Au sein des récits d'anticipation se déroulant dans un futur proche, le cerveau et sa perception des sens prend une tout autre dimension, notamment lors de son extraction. C'est le scénario de base de *Himitsu - Top Secret* (2001) (adapté en *anime* en 2008, *Top Secret -The Revelation-*), dans lequel on suit une équipe d'enquêteurs résoudre des meurtres en fouillant dans le cerveau des victimes. Ce manga rend réel et scientifique le fantasme de la lecture dans les pensées, de découvrir l'intimité des autres. Il questionne évidemment sur la vie privée et l'aspect amoral de rendre public le jardin secret de quelqu'un, décédé qui plus est. Une autre utilisation du cerveau d'un mort se fait dans *Heads* (2003), de Motoro Mase. Ici, un jeune homme sans trop de personnalité, qui subit la vie, reçoit une greffe de cerveau d'un criminel après s'être pris une balle dans la tête. Et cela va le changer au point qu'il subira l'influence du criminel, devenant plus manipulateur et plus violent. En somme, la personnalité du criminel va peu à peu prendre le dessus sur la sienne, comme si cette opération chirurgicale avait déclenché une crise de schizophrénie.
Pour aller plus loin, certaines œuvres proposent des introspections de personnages. C'est le cas de *Gunnm*, dans lequel on suit une évolution affectant aussi le plan psychologique et la quête existentielle de Gally à travers son périple. *Levius* (2012) nous plonge quant à lui dans l'esprit d'un jeune boxeur mécanique qui se lance dans la discipline après avoir rêvé que sa mère, actuellement dans le coma, assistait à l'un de ses matchs. Le conscient et le subconscient sont développés dans les mangas et *anime* à la fois au niveau d'un personnage mais aussi d'un monde, personnifiant l'immatériel et lui donnant presque vie. Ainsi, *Serial Experiments Lain* fait office de synthèse, une série *cyberpunk* nous plongeant dès 1998 à la fois dans le cerveau d'une adolescente et dans un imaginaire collectif rappelant les réseaux sociaux actuels. Anticipation réussie. ■

Gurren Lagann

DE L'OCCIDENT À L'ORIENT

LE COURANT ALTERNATIF

Créé dans les années 1980, qui subissent le retour de bâton des trente glorieuses, le *cyberpunk* puise son essence dans les traumas du passé (guerres, jeunesse anticonformiste) et dans les craintes du futur (chômage, sida...). Dès lors, les auteurs américains et japonais prennent leur pays capitaliste comme toile de fond pour leurs récits dystopiques.

Philippe Bunel

De *Frankenstein* à *Blade Runner* en passant par *Metropolis*, *Métal Hurlant* et les œuvres d'Isaac Asmov, la fascination et les fantasmes des évolutions technologiques ont toujours alimenté l'imaginaire, conduisant ainsi au *cyberpunk*. Mais lorsque Hollywood popularise ce sous-genre de la science-fiction (*Videodrome*, *Robocop*...), des auteurs pionniers tels William Gibson ou Bruce Sterling y voient la fin de l'esprit « punk » qui véhiculait les valeurs contestataires. Pourtant, un autre pays a été contaminé : le Japon. Une nation qui a connu l'une des plus incroyables ascensions économiques depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale, et dont la rigidité des valeurs culturelles a également été mise à mal lors des trente dernières années. Si le parallèle avec les États-Unis est évident, on se rend très vite compte que le *cyberpunk* est taillé sur mesure pour le pays du Soleil-Levant, dont le culte de la performance, l'attrait pour les nouvelles technologies (notamment la robotique), l'érotisme et l'ultra-violence font désormais partie de son identité. Et si le peuple doute désormais du gouvernement suite à certaines exactions (*Recruit Scandal* en 1988) et que des crimes idéalistes défraient la chronique et mettent à mal de grands industriels (affaire Glico-Morinaga dans les années 1980), c'est le trauma de la bombe atomique qui cristallise cette peur de l'avenir (*Akira*, *Appleseed*, *Ghost in the Shell*), s'ajoutant à la crainte du totalitarisme des consortiums et de l'État. Des deux côtés du Pacifique, le *cyberpunk* devient l'exutoire d'une génération en pleine désillusion, qui ose dénoncer en s'attaquant sans retenue à notre avenir.

PRODUCTION NO LIMIT

Si les bases du *cyberpunk* sont bien définies par les Américains, c'est dans leur quête du sensoriel que les Japonais s'approprient le sous-genre. Ainsi, le peintre Hajime Sorayama offre des poses sensuelles aux machines avec *Sexy Robots*. La nouvelle génération de cinéastes *live* tels Sogo Ishii (*Electric Dragon*), Shini'a Tsukamoto (*Tetsuo*) et Keita Amemiya (*Mechanical Violator Hakaider*) s'inspire de réalisateurs américains pour leurs films fauchés, mais non moins extrêmes. Les *mangaka* gagnent en liberté en prépubliant dans des magazines ciblant des publics adultes, tout comme l'animation qui s'affranchit de toute limite de production avec le nouveau format propice qu'est l'OAV.
Les *anime* ne nécessitant pas d'importants budgets pour mettre en image la complexité (et les excès) de ces univers, les Japonais se permettent de montrer ce que seuls les romans pouvaient développer.
Plus de limite, une multitude d'OAV inonde le marché, proposant des histoires matures au cahier des charges truffé de robotique, d'érotisme et de violence exacerbée. On y retrouve des adaptations plus ou moins réussies des mangas populaires (*Dominion*, *Appleseed*, *Gunnm*, *Goku Midnight Eye*),

Ghost in the Shell © 1995 Kodansha,Shirow Masamune,Bandai Visual,Manga Entertainment
Akira © 1988 O.MO Kaishinsha Tokyo 1985
Animage II © 1995 KONAMA Corp. J Pioneer LDC (Geneon), AIC
Tekkonkyze © 2003 ABE Yoshitoshi ROBE Rondo Madhouse Production

des œuvres originales extrêmement ambitieuses devenues culte (*Manie Manie*, *Megazone 23*, *Cyber City OEDO 808*, *Bubblegum Crisis*, *Armitage III*) ainsi que des productions plus atypiques, dans lesquelles l'aspect graphique et sensoriel prend le pas sur l'histoire (*MD Geist*, *Down Load*, *Geno Cyber*). S'il en ressort de vraies expériences, à la fois intelligentes, divertissantes et viscérales, le courant sombre dans l'exploitation et le *fan service*, ce qui affaiblit son impact (l'héroïne sexy devient un automatisme et la violence atteint des sommets parfois vains et gratuits, comme des enfants massacrés en plein écran dans *Geno Cyber*). Mais si le techno-organique *Akira* avait offert ses lettres de noblesse au *cyberpunk* des années 1980, en 1995, le film *Ghost in the Shell* arrive tel un nouveau souffle pour le sous-genre[1]. Et c'est son succès à l'international qui permet de booster les budgets des futures adaptations du manga de Shirow, ciblant désormais le public américain.

INTERCONNEXION

Opposer le *cyberpunk* américain au japonais serait regrettable tant les deux cultures s'influencent mutuellement. Si le film *Blade Runner* et le roman *Neuromancien* font directement référence à la puissance industrielle et technologique japonaise, Mamoru Oshii s'inspire du long-métrage de Ridley Scott pour incarner son *GitS*. Et lorsque James Cameron place Ripley dans le Power Loader à la fin *d'Aliens, le retour*, il exprime son intérêt pour la culture *mecha* (et l'influencera largement par la suite). D'ailleurs, l'OAV *Black Magic M66* de Masamune Shirow rappelle *Terminator* et son cyborg assassin.
Même les magnifiques OAV *AD Police* offrent une nouvelle version de *Robocop* bien plus glauque et violente que ne l'était déjà le film de Paul Verhoeven. Quant aux Wachowski, ils s'inspirent fortement de *Megazone 23* ou de *GitS* pour l'ambitieux *Matrix*. Ces fans d'*anime*, qui ont relancé le *cyberpunk* hollywoodien, vont même jusqu'à créer *Animatrix*, magnifique omnibus où officient de prestigieux réalisateurs japonais. On pourrait également revenir sur *GitS : Stand Alone Complex* qui puise plusieurs scénarios dans divers films... Citations et références inondent donc le *cyberpunk* qui s'internationalise toujours plus, évoluant au fil de l'actualité, des mutations sociales et de la mixité culturelle, désormais facilitée par le Net, « *si vaste et infini* ». ■

1. Cf. article *Ghost in the Shell*, page suivante.

« C'est dans leur quête du sensoriel que les Japonais s'approprient le cyberpunk »

GHOST IN THE SHELL

L'ŒUVRE MAJEURE DU CYBERPUNK JAPONAIS

Ghost in the Shell a grandement participé à l'identité du studio Production I.G, spécialisé dans les œuvres de science-fiction et d'anticipation. Bien qu'ils soient des adaptations libres du manga de Masamune Shirow, et distincts les uns des autres, les films et séries ont (ré)animé la science-fiction des trois dernières décennies. Décryptage.

Philippe Bunel

SHIROW - OSHII : DE L'EXCENTRICITÉ À LA SOBRIÉTÉ

En 1989, les mangas de Shirow (*Black Magic*, *Appleseed*, *Dominion*) ont déjà été adaptés en *anime*, mais lorsqu'il prépublie *Ghost in the Shell*, il devient l'icône japonaise du *cyberpunk*. Alliant à la science-fiction ses pin-up, son humour décalé ainsi que sa connaissance pluridisciplinaire (politique, biologie, robotique, informatique, religion...), il construit un monde futuriste aussi effrayant que captivant, où l'évolution de l'humanité s'affranchit peu à peu des lois organiques au profit de la cybernétique. Bien que le succès soit immédiat, ce n'est qu'en 1995 que sort la première adaptation : le film *Ghost in the Shell*. Réalisateur phare du studio Production I.G, Mamoru Oshii (films *Patlabor*) amène le manga à son propre univers. Il s'applique à le rendre plus intimiste, se consacrant à la trame principale du Puppet Master et occultant une grande partie de l'équipe de la Section 9. Si le métrage frise la perfection technique, il se révèle assez difficile d'accès tant les dialogues sont nombreux et denses. Malgré tout, il reconfigure le sous-genre en lui retirant son *fan service* et son extravagance visuelle, tout en conservant sa brutalité. Dès lors, le *cyberpunk* dans l'animation japonaise devient plus froid et réaliste, voire philosophique (*Texhnolyze*, *Serial Experiments Lain*, *Psycho-Pass*...).

SHIROW - OSHII : DE L'EXIGENCE DES SUITES

En 1997, Shirow prépublie *Ghost in the Shell 2 : Man Machine Interface*, une fausse suite de son manga qui dépeint différentes enquêtes de Motoko, agissant désormais à son compte. Le manga est une curieuse immersion au sein du Net (rendue possible par la modélisation informatique), où Shirow se plaît à dessiner de jolis corps féminins et à créer des histoires toujours plus complexes, allant jusqu'à offrir un nouveau stade transcendantal à Motoko.

En 2004, c'est au tour d'Oshii d'offrir une suite hors-norme au premier film avec le très attendu *Innocence : Ghost in the Shell 2*. Si Shirow avait souhaité suivre Motoko après son départ de la Section 9, Oshii se concentre sur Batou et Togusa. Appuyé par une luxueuse imagerie combinant à merveille 2D et 3D, le film explore en profondeur la barrière entre le naturel et l'artificiel. Cette fois-ci, Oshii signe le scénario, imposant une structure plus personnelle et contemplative. Les nombreuses citations hypnotisent le spectateur à mesure que les protagonistes approfondissent une enquête des plus sordides, touchant à l'un des fondamentaux de *GitS* : la pureté de l'esprit.

©1995 Kodansha/Shirow Masamune/Bandai Visual/Manga Entertainment
©2002-2004 Shirow Masamune-Production I.G/KODANSHA
©2004 Shirow Masamune/Kodansha - IG, ITNDDTD
©2004 Production I.G
GSP/K GAPS

STAND ALONE COMPLEX

En parallèle au second film qui accapare les grands talents du studio, Production I.G décide de produire une série et de la confier à de jeunes espoirs. Bénéficiant d'un conséquent budget, Kenji Kamiyama, un protégé d'Oshii qui avait travaillé sur *Jin-Roh* ou *Minipato*, réalise *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex* : l'événement S.F. du début du siècle. Bien que le prisme Oshiien hante cette nouvelle adaptation (Kamiyama revendiquant lui-même avoir copié son mentor), elle est plus fidèle au manga, Shirow s'impliquant dans les synopsis et les designs, et la Section 9 étant enfin au complet ! La première série sort en 2002 et impressionne par sa qualité graphique et par l'originalité de ses scénarios qui sortent du cadre S.F. en plaçant la littérature au centre de l'intrigue.

Une deuxième saison sort en 2004, *Ghost in the Shell : S.A.C. 2nd GIG*, cette fois-ci avec Oshii au concept. Kamiyama s'implique davantage dans cet ambitieux récit géopolitique où le terrorisme et la guerre représentent une menace bien réelle dans ce monde traumatisé par deux nouvelles guerres mondiales. La série offre de nouveaux standards de production télévisée au studio, et les membres de l'équipe qui se forment dessus deviennent peu à peu les grandes figures artistiques de Production I.G.
En 2006, le téléfilm *Solid State Society* clôt parfaitement la série en s'inspirant des deux films cinéma et des mangas. Il confirme ainsi que *SAC* se positionne telle une œuvre encyclopédique qui réactualise l'univers de *GitS*, un parfait compromis entre Shirow et Oshii.

« Bien que le prisme Oshiien hante cette nouvelle adaptation, elle est plus fidèle au manga »

ARISE

Afin de diriger le retour en force de *GitS*, Production I.G fait appel au très expérimenté Kazuchika Kise (animateur présent au sein du studio depuis sa création). Côté scénario, c'est le romancier à la mode Tow Ubukata (*Mardock Scramble*) qui s'attelle en toute liberté à l'écriture, narrant la rencontre entre Motoko et les différents membres de sa future unité.
Ghost in the Shell : Arise est donc un préquel au manga composé de quatre moyens-métrages, deux épisodes et un film cinéma produits entre 2013 et 2015.

Arise tente de se différencier des autres *anime* en proposant des personnages plus fragiles, dont la faiblesse diminue à mesure que l'équipe se crée. Motoko Kusanagi devient plus sensible, en proie à ses états d'âme et tiraillée entre l'armée et la sécurité publique. Bien que l'animation et la réalisation soient très soignées, cette nouvelle adaptation n'a pas l'impact des précédents *anime*, la faute à une direction artistique très épurée, à une intrigue peu originale (mais solide) et à une bande-originale de Cornelius qui paraît assez timide après les envoûtantes OST de Kenji Kawai et de Yoko Kanno.
Malgré tout, ces changements permettent à *Arise* de forger son identité, et confirme que *Ghost in the Shell* est un univers qui ne cesse de se réinventer.

CYBERJAPUNK

(ET VOUS NE LE SAVEZ PEUT-ÊTRE PAS)

Créé dans les années 1980, le courant cyberpunk a essaimé à travers la littérature, les œuvres graphiques et visuelles. Il imagine de manière fataliste un futur glauque et sordide. La technologie a tout supplanté : connexion à un monde virtuel, cyber-implants, intelligences artificielles, tout est devenu possible.

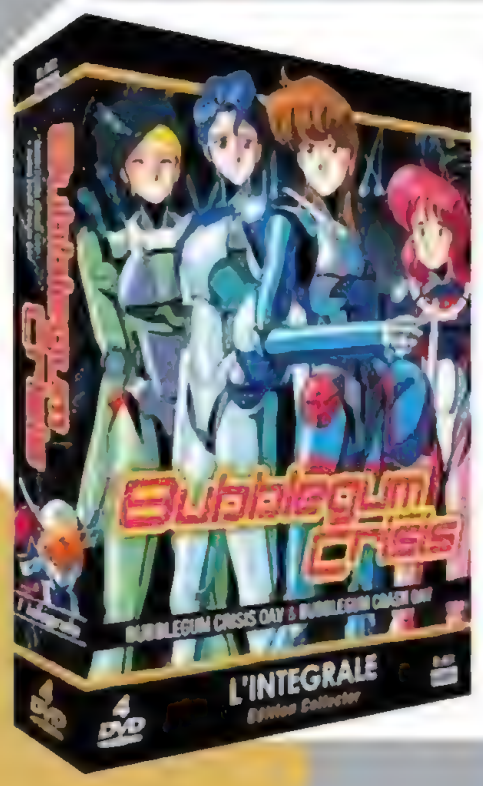
Bertrand Campeis

Ville tentaculaire s'étalant à l'infini dans laquelle les néons éclairent une réalité sordide et crasseuse. Des mégacorporations, héritières des Zaibatsu[1], ont conquis la planète et font la loi. Bienvenue dans un futur qui peut encore advenir et où l'espoir n'est plus de mise.

PSYCHO-PASS

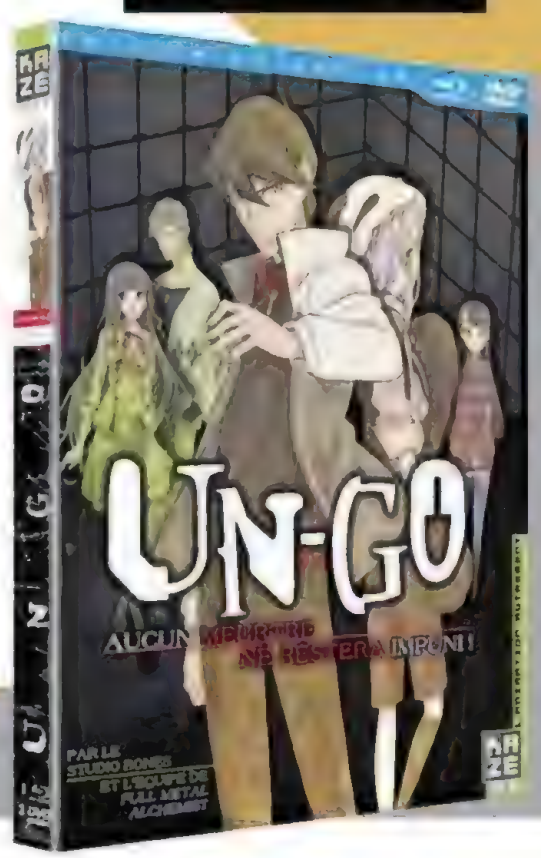
Comment lutter face à un système qui contrôle toute la société, au XXII[e] siècle, quand vous êtes l'un de ses principaux rouages, à savoir un ancien criminel traquant ses semblables ? Description froide et réaliste d'une dictature de la pensée et des émotions.

BUBBLEGUM CRISIS



Un des premiers univers à envisager un avenir où une mégacorporation, GENOM, contrôle le marché cybernétique grâce à ses androïdes, les Boomers. Les Knight Saber, un groupe de jeunes femmes, luttent contre ses agissements à l'aide de leurs cyber-armures.

UN-GO



Étonnant et décalé, cet *anime* présente une société créée après que le Japon a subi de multiples attentats terroristes. Nous suivons les mésaventures d'un « couple » de détectives qui trompent leur monde quant à leurs talents de déduction.

ERGO PROXY

Dans une ville-dôme où humains et androïdes cohabitent, une jeune enquêtrice va se retrouver face à un virus infectant les robots, qui leur donne accès à une forme de conscience et va devoir choisir si elle veut faire voler en éclats une société inique et mensongère.

GHOST IN THE SHELL

L'une des œuvres les plus emblématiques du cyberpunk, prenante, déroutante, ne cessant de se renouveler à chaque adaptation. Les aventures du major Kusanagi et de la Section 9 représentent une porte d'entrée parfaite et un plaisir de fin gourmet.

CYBER CITY OEDO 808

Une des premières séries à imaginer les enquêtes de criminels, dans un Tokyo cyberpunk. Ceux-ci se retrouvent forcés de lutter contre la criminalité, afin de bénéficier de remises de peine, et d'éviter de voir leur tête exploser.

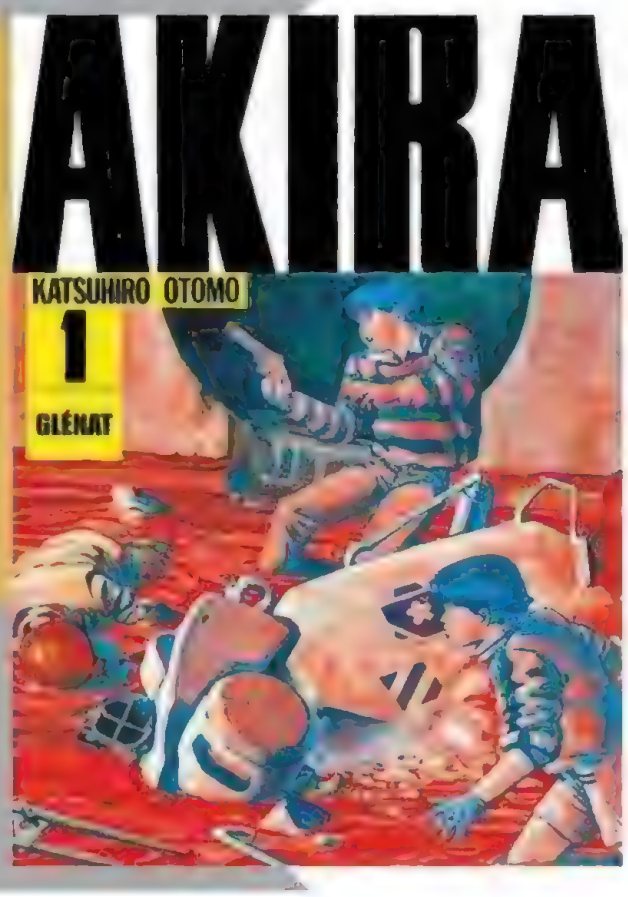
ARMITAGE III

Suivez les enquêtes d'un flic humain détestant les androïdes et forcé de collaborer avec l'une d'entre elles sur Mars alors que la contestation sociale enfle de plus en plus face à la prolifération de ceux-ci. Vous n'êtes pas près d'oublier Naomi Armitage !

DIMENSION W

Ce manga sort des sentiers battus, avec une société où tout est régi par l'électricité ! Kyoma Mabuchi traque avec l'aide de Mira, la mère de tous les androïdes, des criminels dans une société qui n'a rien d'idyllique malgré les apparences.

AKIRA



AKIRA

Impossible de ne pas citer le chef-d'œuvre d'Ôtomo, car que ce soit le film ou le manga original, nous sommes face à un monument et le chef de file du mouvement cyberpunk. Une histoire à lire absolument, de par sa description froide et réaliste d'un monde en perdition.

REDLINE

FILM

★★★★½

À DÉCOUVRIR OU REVOIR

FASTER, BETTER, STRONGER!

Si *Les Fous du volant*, *Speed Racer* et *F-Zéro* étaient mixés dans un shaker lui-même placé dans une centrifugeuse imposant 10 *g*, c'est *Redline* qui en ressortirait. Avec ce film, l'excentrique duo Takeshi Koike - Katsuhito Ishii offre une expérience extrême, une décharge d'adrénaline addictive qui ne laisse personne indemne. À vos sens, prêts, lisez !

Philippe Bunel

La Redline est une course clandestine qui a lieu tous les cinq ans dans un endroit différent et dangereux de l'univers. JP « le gentil » et son ami manager Frisbee tentent de participer à cet événement interplanétaire où tout est permis pour gagner, que ce soit d'anéantir les adversaires ou de modifier les véhicules pour aller toujours plus vite !

CHAUFFEZ LES MOTEURS

En 2000, l'animateur Takeshi Koike (*Ninja Scroll*) travaille sur la haletante introduction animée du film *Party 7* de Katsuhito Ishii, marquant ainsi le début d'une longue complicité. Par la suite, la société productrice des films d'Ishii, Grasshoppa !, décide de produire des courts-métrages *live* et d'animation décalés, destinés à être vendus dans une collection DVD. Pour l'occasion, les deux compères réalisent ensemble le moyen-métrage d'animation *Trava : Fist Planet* (2002), combinant le style graphique biscornu de Koike et la structure narrative décalée d'Ishii. Malheureusement, l'échec commercial de la savoureuse aventure intergalactique du pilote Trava et de son mécanicien Shinkai prive les fans des suites initialement prévues.

En 2004, leur nouvelle collaboration est annoncée : les compères travaillent sur un long-métrage intitulé *Redline*, cette fois produit par Madhouse. Un long pilote ne tarde pas à être diffusé sur le Net, créant l'impatience générale de l'otakusphère. La vidéo présente une course de bolides armés dans un univers S.F., dont la démesure des designs des protagonistes et des véhicules (rappelant *Trava : Fist Planet*, qui se situe dans le même univers) fascine autant que l'enchaînement spasmodique de plans

LE COUREUR

Redline rappelle le segment *Le Coureur* (*Manie Manie*, 1987) réalisé par Yoshiaki Kawajiri, figure emblématique de Madhouse et mentor de Takashi Koike. On y retrouve le concept de la course futuriste et le dépassement de soi au sein de la machine, avec une ambiance de film noir. Sa structure avait d'ailleurs été reprise dans le segment *Animatrix* de Koike.

©2010 Katsuhito Ishii · GASTONIA · MADHOUSE · Redline Partners

complexes et chargés. Cinq minutes de pure frénésie qui annoncent un long-métrage extrêmement ambitieux, à tel point qu'il va falloir s'armer de patience puisque cinq ans sont encore nécessaires à la production, le film sollicitant un nombre important d'animateurs, plusieurs réécritures, et s'avérant extrêmement coûteux.
Mais bien qu'il fasse sensation dans plusieurs festivals en 2009, *Redline* rencontre un échec cuisant lors de sa sortie en salle en 2010.

FAST, FURIOUS AND LOVE !

Si l'histoire est simple, reprenant certains clichés tels que le pilote rebelle, la conductrice sexy et la sous-intrigue mafieuse, le scénario regorge d'idées, que ce soit au niveau des environnements ou des traits de caractère des nombreux personnages. Avec ses différents contextes politiques et son incroyable variété de races extraterrestres, *Redline* se veut plus complexe qu'un simple film de course. À l'instar de la série *Cowboy Bebop*, le spectateur est plongé dans une aventure galactique extrêmement stylisée, mariant science-fiction, film noir, comédie et même romance. Et bien qu'on s'attende à ce que l'histoire d'amour ne soit qu'un simple automatisme de scénario, elle se révèle être un élément crucial, influençant les motivations du héros au point d'offrir un final déroutant. La téméraire Sonoshee n'est donc pas le faire-valoir de JP, mais plutôt un pied de nez à un rêve d'ascension sociale symbolisé par une séquence fantasmagorique où un conducteur prétentieux embrasse deux femmes d'un coup dans sa voiture scintillante.
L'exposition de tant de personnages (on retrouve même Trava et Shinkai de l'OAV) permet au spectateur d'être au milieu de ces pilotes égocentriques, bien que ça ne laisse la place qu'à deux courses. Mais quelles courses ! Ici encore, Koike brise les standards : si la Yellow Line offre un schéma plutôt classique, permettant de bien se repérer, la Redline nous fait perdre pied dès le départ avec un parcours extrêmement torturé, où les pilotes/combattants doivent affronter une armée cybernétisée et même une arme biologique surpuissante !

SENSANIMATIONNEL

Redline est un testament technique. Dessiner la quasi-totalité des plans à la main, alors que les engins mécaniques sont légion et les plans très nombreux, s'avère un tour de force dans une industrie où la 3D CGI devient une norme pour la création des décors et des véhicules. Mais Koike est toujours plus ambitieux, obsédé par le mouvement et la performance (en témoignent ses différents courts-métrages), il perfectionne son art de la distorsion des perspectives, dynamisant sa mise en scène déjà bien survoltée où les bolides et les corps sont en constante mobilité. Madhouse lui permet également de rendre ses traits plus nets, sans qu'il ne perdre en identité visuelle. *A contrario*, il améliore son travail si particulier sur le clair-obscur : ses ombres exclusivement noires, dont les délimitations longent les contours des personnages (imposant aux animateurs un travail fastidieux), font ressortir les couleurs et offrent un relief unique.
Aucun répit n'est offert au spectateur, la bande-son survitaminée et cette imagerie criarde lui font oublier que ses rétines s'assèchent et que son palpitant s'affole à mesure qu'il décrypte tous ces moments anthologiques. ■

« Koike est toujours plus ambitieux, obsédé par le mouvement et la performance »

En bref...

La frénésie et l'humour grotesque de *Redline* font de cet ovni un monument hautement jouissif de l'animation, qui plus est traditionnelle !

★★★★½

- **Titre original :** *Redline*
- **Durée :** 102 min
- **Année :** 2010
- **Auteur original :** Katsuhito Ishii
- **Réalisation :** Takeshi Koike
- **Scénario :** Katsuhito Ishii, Yoshiki Sakurai, Yôdji Enokido
- **Character design :** Katsuhito Ishii, Takeshi Koike
- **Musique :** James Shimoji
- **Studio :** Madhouse
- **Diffusion :** Kazé

POPCORN

LA TOUR AU-DELÀ DES NUAGES

NUAGES FLOTTANTS

Avec *La Tour au-delà des nuages*, Makoto Shinkai confirme en 2004 l'étendue de son talent singulier repéré dans ses courts. Un beau premier long métrage déjà traversé par toutes les obsessions de l'auteur perfectionniste de *Your Name.*, à (re)découvrir à l'occasion de sa sortie en Blu-ray chez Kazé. **Victor Lopez**

La Tour au-delà des nuages s'ouvre par ces mots : « *Elle avait toujours le sentiment qu'elle allait perdre quelque chose* », plaçant le premier long-métrage de Makoto Shinkai sous un voile de tristesse. Les couleurs vives, la jeunesse des personnages et la beauté immaculée des plans de paysage n'y feront rien : l'impression de l'imminence de la catastrophe et le souvenir d'un paradis perdu imprègnent le film d'un sentiment de mélancolie profonde. Ces éléments imposent le cinéaste comme un indéfectible romantique, qui ne peut s'empêcher de parsemer ses récits d'une touche de poésie nostalgique. Et pourtant, le cadre du film ne se prête pas forcément à ce déluge de sentiments intimistes.

STAND ALONE COMPLEX

Dans un monde uchronique, le Japon a été coupé en deux en 1974 : une partie est placée sous autorité américaine, alors qu'une autre, appelée l'Union, reste sous contrôle japonais et s'échine à la construction d'une immense tour sur l'île d'Hokkaido. La structure fascine trois adolescents qui font la promesse de s'y rendre grâce à un avion qu'ils construisent ensemble. Quelques années plus tard, la tension entre les deux Japons s'exacerbe quand le rôle de la tour se précise : elle serait capable de modifier la réalité en ouvrant des espaces dans des mondes parallèles. Cet univers de science-fiction ambitieux est clairement développé dans le film mais Shinkai s'en sert surtout comme une ample toile de fond pour explorer l'intériorité de ses personnages. Il développe une S.F. discrète, au service de l'intime plus que du spectaculaire. Les trois enfants qui se rêvent pilotes sont frappés par les événements et séparés dans leur vie d'adulte. Hiroki, qui narre le film en voix-off et se remémore ses souvenirs adolescents, ne s'est jamais remis de cette période heureuse où il partageait des moments de joie avec son meilleur ami Takuya, maintenant étudiant pour la NSA, et la jeune Sayuri, pour laquelle il éprouve un amour pur jusqu'à ce qu'elle disparaisse brutalement.

La tour symbolise ce qui aurait pu être, l'espérance d'un destin différent, où cet amour de jeunesse aurait pu aboutir. La thématique des mondes parallèles souligne le sentiment de perte et de regret, la douloureuse impression d'être passé à côté de sa vie. Mais le romantisme du cinéaste ne rime pas forcément avec pessimisme. Malgré le côté dépressif et solitaire du film, l'espoir subsiste grâce au développement d'un récit qui montre que l'absolu de l'amour décrit peut traverser le temps, l'espace, les mondes et même les rêves pour s'affirmer.

PLAN DE COMPLÉMENTARITÉ DE L'HOMME

La pâte de Makoto Shinkai est déjà présente aussi bien thématiquement, puisqu'il n'a de cesse de développer ce sujet de la séparation amoureuse (de *5cm Per Second* à *Your Name.*), que stylistiquement. Dès le début du film, on découvre une série de plans qui deviendront familiers aux admirateurs du réalisateur : un montage rapide sur des détails réalistes du quotidien (et surtout des images de transport : métro, train...), des contre-plongées d'un ciel bleu traversé de couleurs chaudes, une narration en voix-off livrant les pensées intimes des protagonistes, un montage où les époques et lieux s'entremêlent... Il faut dire que le cinéaste occupe presque tous les postes de son film : réalisation, scénario, montage, dessin, direction artistique, animation, et même musique (puisqu'il écrit les paroles de la chanson du générique de fin). Après avoir travaillé entièrement seul pendant sept mois sur son OAV *The Voices of a Distant Star* (2002), c'est à peine s'il ouvre son studio Comix Wave à quelques collaborateurs pour sortir de son autarcie artistique. Ushio Tazawa, qui vient de travailler sur *Mind Game* (2004) de Masaaki Yuusa, assisté par Hiromi Suzuki (*Cowbow Bebop, le film*), est crédité au *character design* et l'épaule dans la direction de l'animation, alors que Tenmon compose une musique obsédante, faisant la part belle au violon. Ces trois collaborateurs entoureront ensuite fidèlement Makoto Shinkai dans ses réalisations à venir.

« Shinkai développe une S.F. discrète, au service de l'intime plus que du spectaculaire »

Et pourtant, malgré cette équipe très resserrée, *La Tour au-delà des nuages* fait preuve d'une qualité technique qui impressionne encore aujourd'hui par la clarté du design, la vivacité du montage, la richesse du décor et l'ambition de la narration. C'est surtout un sens du détail incroyable qui trahit la minutie du travail perfectionniste de Makoto Shinkai. Pour citer un exemple parmi tant d'autres, quand les personnages mangent des pâtisseries, forcément françaises, on remarque sur le colis le logo de La Poste.

Cette méticulosité rappelle le travail d'un autre perfectionniste : Hideaki Anno. Alors que *The Voices of a Distant Star* évoquait déjà *Gunbuster* lors de ses combats spatiaux, c'est ici une autre production culte de Gainax qui vient en tête et sert de modèle au background du film : *Neon Genesis Evangelion*. Impossible ici de ne pas penser aux installations de la NERV quand on découvre les salles de contrôle des scientifiques observant la tour et de ne pas faire un lien entre les tourments de Shinji Ikari et Hiroki Fujisawa, qui partagent, en plus de leur dépression, des traits physiques assez proches. Mais le cinéma de Makoto s'éloigne de la cruauté parfois cynique d'Anno. La ligne claire de *La Tour au-delà des nuages* définit aussi le cœur du film, empreint d'une naïveté et d'un premier degré confondants, qui lui confèrent ce charme innocent et infiniment touchant. ■

En bref...

D'une maîtrise sidérante, un premier film de science-fiction poétique qui porte la marque affirmée d'un grand cinéaste.

★★★★

- **Titre original :** *Kumo no mukô, yakusoku no basho*
- **Origine :** Japon
- **Format :** 91 min
- **Année :** 2004
- **Date de sortie (vidéo) :** 11 janvier 2017
- **Réalisation :** Makoto Shinkai
- **Scénario :** Makoto Shinkai
- **Musique :** Tenmon
- **Studio :** Comix Wave Inc.
- **Diffusion :** Kazé

©Makoto Shinkai, CoMix Wave Films

TRAVIS KNIGHT

RÉALISATEUR DE KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE

Considéré comme l'un des plus grands animateurs contemporains par ses pairs, le président du studio Laika (*Coraline*) a enfin pris les rênes d'un long-métrage en signant l'épique *Kubo et l'armure magique*, l'une des œuvres les plus accomplies de l'année 2016. Depuis Londres, le fils du créateur de Nike a bien voulu revenir pour nous sur l'aventure. Gersende Bollut

Après avoir travaillé aux côtés de l'animateur Will Winton, produit et supervisé l'animation des trois premiers films de Laika, vous passez enfin à la réalisation. L'envie vous démangeait-elle depuis longtemps ?

Travis Knight : Je travaille dans l'animation depuis près de vingt ans, ce qui m'a permis de toucher à énormément de domaines. J'ai commencé assistant de production puis j'ai planifié, coordonné et managé la production de films. Mais j'ai toujours voulu faire de l'animation. Dès l'âge de 10 ans, je me suis frotté à la *stop motion* dans la cave de mes parents ! Le fait de devenir réalisateur aujourd'hui permet de synthétiser vingt ans d'expérience en un seul job : c'est un poste névralgique, tant en termes de décisions techniques qu'artistiques. On doit être attentif aux moindres détails tout en étant capable de s'en détacher pour prendre de la distance et contempler l'ensemble comme une œuvre résultant du travail d'une équipe. C'est de loin l'expérience la plus stressante que j'ai pu avoir de toute ma carrière.

Les films américains ayant pour cadre le Japon sont rares – et ceux réussis encore davantage. Qu'est-ce qui vous attire dans cette culture ?

J'ai grandi sur la côte Ouest des États-Unis et à l'âge de 10 ans, mon père m'a emmené au Japon lors de ses voyages professionnels. Quand je suis arrivé sur place, j'ai été transporté sur une autre planète. J'ai adoré tout ce que j'ai pu découvrir, la musique, les films, les mangas, l'art, la nourriture... La première

©2016 UNIVERSAL PICTURES TOUS DROITS RESERVÉS

« *La réalisation d'un film en stop motion demande une patience infinie* »

fois, j'en ai rapporté un sac énorme de mangas dont *Lone Wolf and Cub* de Kazuo Koike et Goseki Kojima, l'histoire d'un samouraï et de son fils qui parcourent le monde en quête de rédemption. La façon de raconter l'histoire a fait résonner quelque chose en moi. Les films épiques en *stop motion* sont très rares, et on n'a jamais vu un film de samouraï utilisant cette technique auparavant. C'est un clin d'œil à ce que j'ai aimé dans mon enfance.

Quel était le plus gros défi technique du film ?
Lorsque la production a débuté, il y a une tonne de choses sur lesquelles nous n'avions jamais travaillé. À commencer par un film d'une telle ambition, comme en témoigne la création du squelette géant de 5 m de haut et 7 m d'envergure, la plus haute marionnette jamais conçue… qui pèse 180 kg. Il y a eu beaucoup de challenges techniques. Je suis surtout très fier des moments d'intimité silencieuse entre les personnages, qui nourrissent des espoirs, des rêves et des aspirations. Dans l'optique de rendre ces échanges plus réalistes, l'animation doit être très détaillée et minutieuse. Lorsque l'on travaille avec de petites marionnettes, le degré de finesse devient exigeant et pour que le film fonctionne sur le plan émotionnel, nous devions vraiment donner vie à ces personnages avec beaucoup de finesse et de délicatesse.

La scène la plus complexe, celle de la traversée de mer avec le navire en origamis, a nécessité près d'un an et demi de travail : comment trouve-t-on l'énergie de travailler si longtemps sur une seule scène ?
La réalisation d'un film en *stop motion* demande une patience infinie. Sur une semaine, un animateur peut réaliser 4 à 5 secondes de plans, aussi il faut être très discipliné, organisé… et passionné. C'est pour cette raison qu'on ne réalise que des projets qui ont une vraie signification pour nous. Ainsi, il est possible d'y maintenir son attachement et son énergie. La scène évoquée fut définitivement la plus difficile car il y avait tellement de variables : le bateau animé sur un fond vert et sous différents angles avec une technique semblable à un simulateur de vol, un second bateau filmé avec une caméra distincte qui se déplaçait différemment, tous les effets spéciaux à régler pour donner l'impression d'une mer déchaînée, sans parler des chorégraphies exécutées par les personnages. Un challenge incroyable, sachant qu'à l'arrivée on ne veut pas donner le sentiment que cela a pris du temps, plutôt que le tournage était spontané, voire improvisé, pour un résultat tout aussi dynamique qu'un film d'animation traditionnel.

Peut-on voir dans la transformation tardive du grand-père une référence aux films de Hayao Miyazaki qui refusent tout manichéisme ?
Miyazaki a énormément influencé le film. J'apprécie tout particulièrement chez lui le fait qu'il brosse le portrait de ses personnages avec une grande sensibilité, y compris les méchants. C'est une histoire sur la perte, la mort, la guérison et le sentiment qui s'attache à l'empathie et au pardon. À la fin du film, nous voulions être sûrs que la résolution entre le héros et son ennemi refléterait ce degré d'empathie et ne serait pas seulement un combat violent. Dans sa forme la plus parfaite, nous estimons que l'art est porteur d'un message incitant à la connexion vers l'autre. Le pardon et la compréhension sont deux choses en lesquelles nous croyons, qui nous ont aussi été inspirées par Miyazaki qui porte ce regard sensible sur les gens, avec une possibilité de rédemption même chez les âmes les plus noires. ■

POPCORN

JOHN MUSKER & RON CLEMENTS

RÉALISATEURS DE VAIANA

Trente ans déjà que les deux réalisateurs collaborent pour le meilleur (*La Petite Sirène*, *Aladdin*) et pour le pire (*Hercule*, *La Planète au trésor*). Un duo fécond dont le dernier film en date, succès prévisible des fêtes de fin d'année, nous a donné l'occasion de les approcher lors de leur escale à Paris. Rencontre avec deux sexagénaires en pleine forme.

Gersende Bollut

Il y a un fil directeur dans vos sept films : le souffle de l'aventure et l'importance accordée aux chansons. Votre marque de fabrique ?
Ron Clements : Depuis tout petits, nous aimons les comédies musicales très populaires comme *Le Magicien d'Oz*, *La Mélodie du bonheur* ou *Mary Poppins*. Cette passion nous est commune. J'aime le fait de raconter des histoires en chansons : elles permettent de condenser la narration et de cette manière on perçoit davantage d'émotions. J'ai adopté cette stylisation du réel car l'animation étant elle-même plus stylisée que les films en prises de vue réelles, on peut se permettre de recourir à ces conventions.

Quel était le plus gros défi technique de *Vaiana* ?
John Musker : Probablement l'océan. On a fait appel à d'incroyables équipes techniques pour concevoir des programmes spécifiques. L'océan, très difficile à représenter en 3D, est présent dans plus de 80 % des plans. L'équipe a étudié le projet et nous a traités de fous en disant qu'elle n'avait aucune idée de la manière de le réaliser. Cela a été un challenge énorme de travailler à la fois sur l'océan en tant que décor (lointain, semi-éloigné, proche de nous), la plage, le sable, ou la manière dont le bateau réagit aux mouvements et dont les vagues viennent vers le rivage. Les cheveux ont également été complexes à représenter. Loin de restreindre le défi aux boucles de l'héroïne, on voulait qu'ils puissent être mouillés. Là aussi, nous avons dû concevoir des programmes spécifiques pour que cela fonctionne.

© Disney

« *C'est finalement notre film le plus miyazakien !* »

Peut-on dire que l'océan est un personnage à part entière de *Vaiana* ?
J. M. : En effet. Il nous a fallu du temps pour imaginer la psychologie de l'océan car il est à la fois un personnage, un décor et un péril. L'héroïne est si proche de l'océan qu'on peut difficilement s'imaginer qu'elle est en danger. Un défi pour le scénario : comment rendre clair le fait qu'elle ne contrôle pas l'océan, tout en étant son amie… Une des choses les plus difficiles dans le film a été de faire comprendre ce que veut l'océan, en l'occurrence le fait de reconnecter les îles entre elles, qui se faisait grâce aux traversées qui se sont perdues au fil du temps. L'océan a besoin que Vaiana devienne la personne qu'elle devient à la fin, donc il n'agit pas dans son intérêt, sauf lorsqu'elle a besoin de lui. En outre, l'océan a une relation différente avec Vaiana, Maui ou avec le poulet ! C'est l'inverse de *La Petite Sirène*, où il s'agit d'une créature de la mer obsédée par la terre. Dans *Vaiana*, c'est une créature de la terre qui explore le monde par le biais de la mer. Avec une vraie relation car dans *La Petite Sirène*, l'océan n'est pas un personnage.

Vos clins d'œil à *Merlin l'enchanteur* et *Fantasia* sont-ils délibérés ?
R. C. : En effet, nous avons été fortement inspirés par *Merlin* avec la capacité de Maui à changer aisément d'apparence, comme par *Fantasia* avec des références à la *Symphonie pastorale*, dans la représentation mythologique du ciel ou de l'obscurité. Son anthropomorphisation de la nature nous a influencés. *Fantasia* regorge de trésors d'animation et d'effets visuels brillants. On a aussi puisé notre inspiration dans le western *Cent dollars pour un shérif* (qui a donné lieu au remake *True Grit* en 2010, NDLR), avec cette idée d'une jeune fille qui a une idée fixe et fait équipe avec un personnage suspect qui finit par redevenir le bon gars qu'il était autrefois.

Le tatouage Mini Maui rappelle quant à lui l'ange gardien de *Pinocchio*. Désir de rendre hommage au classique à l'origine de votre vocation ?
R. C. : Son tatouage est en effet une petite conscience proche de Jiminy Cricket, qui aide à humaniser davantage Maui. Le tatouage qui prend vie fait partie de la mythologie du demi-dieu, le mythe prétendant qu'il possède des tatouages qui racontent des histoires. J'ai toujours pensé que donner vie à un tatouage serait un procédé comique efficace. Eric Goldberg, l'animateur en charge du tatouage, travaille chez Disney depuis longtemps puisqu'il a animé le Génie et Aladdin. Il était intéressant de voir ce qu'il pouvait faire avec Mini Maui.

D'où vient l'idée de situer l'action sur une île du Pacifique ? Avez-vous été marqué par des œuvres en particulier ?
J. M. : J'avais lu des nouvelles de Joseph Conrad qui se déroulent dans le Pacifique, et le roman *Taïpi* de Herman Melville, situé dans l'archipel des Marquises. J'avais aussi été frappé par les magnifiques peintures de Paul Gauguin. C'est très certainement un point de vue occidental, mais ces toiles ont une idée éclatante des paysages. C'est ce qui m'a amené il y a cinq ans à me pencher sur la mythologie de Maui pour la réinventer. Je n'avais jamais entendu parler de lui avant mais sa légende a suscité un vif intérêt chez moi. Notre regard a véritablement changé lorsque nous nous sommes rendus sur place. Nos trois semaines dans les îles Fidji, Samoa et Tahiti nous ont permis d'avoir une vision brute des lieux. Auparavant nous n'avions aucune idée de la manière dont les îles étaient connectées par le biais de la navigation, de l'histoire de celles-ci, ni du rapport à la nature et à leurs ancêtres des autochtones. Cela nous a énormément inspirés pour le film, tout comme le documentaire *Maidentrip*, l'histoire d'une adolescente qui fait le tour du monde à la voile en solitaire, ainsi que *Le Voyage de Chihiro* et *Princesse Mononoké* dans la relation des héroïnes à la nature. Nos références sont assez claires : une jeune fille au tempérament marqué qui a une forte relation avec la nature. C'est finalement notre film le plus miyazakien ! ■

Remerciements à Aude Thomas et Camille Scarparo.

Rockyrama
présente

ACTUELLEMENT DISPONIBLE EN KIOSQUE ET LIBRAIRIE

KABANERI OF THE IRON FORTRESS

ANIMATION

KABANERI OF THE

LA RANÇON DE LA GLOIRE ?

Enfin disponible en VOSTFR sur Amazon Prime Video, la série *Kabaneri of the Iron Fortress* n'a pourtant pas attendu d'arriver chez nous pour diviser les foules. Œuvre dénuée de tout intérêt pour certains, délice visuel pour d'autres, la production originale de WIT Studio doit assumer les attentes d'un public qu'il a su très vite séduire. Mais qu'en est-il réellement ? Bruno De La Cruz

À n'en pas douter, l'opération *Kabaneri* se veut assez sexy sur le papier. Il suffit de se pencher sur le staff du projet pour s'en convaincre. Son réalisateur, Tetsurô Araki, est considéré à juste titre comme l'un des plus doués de sa génération, tout droit sorti d'un moule Madhouse qui l'a vu briller sur *Death Note*. La relation avec le studio WIT étant bien solide, sa présence constitue un atout de poids. À ses côtés, on retrouve tout un lot de collaborateurs là aussi bien connus, comme l'animateur Yasuyuki Ebara à la direction de l'animation et surtout Ichiro Okouchi (*Guilty Crown*, *Code Geass*), un nom proposé à la production par Araki lui-même et qui devait garantir la bonne tenue du script. Une partie des animateurs ayant sué sur *L'Attaque des Titans*, ainsi que le compositeur Hiroyuki Sawano, complètent une équipe parfaitement rodée. L'objectif : rester fidèle à l'esprit du studio WIT avec une création originale clairement orientée vers l'action et le divertissement.

STORYTELLING

L'humanité est ici ravagée par les Kabane, des êtres proches du zombie bien décidés à grignoter tout ce qui se trouve sur leur passage et propager le virus qui les a frappés. Pour survivre, l'humain est obligé de migrer de ville en ville à l'aide de trains ultra-robustes, un chemin qu'emprunte le forgeron Ikoma. Bien que mordu, il a su freiner sa mutation pour devenir un Kabaneri, un être hybride, et a trouvé un moyen de réduire la menace en cendres. *Kill Bill* ou *Afro Samurai* n'étant pas bien mieux lotis en matière de synopsis, *Kabaneri* avance un univers steampunk teinté de Japon traditionnel pour se démarquer. Une très bonne idée, mais qui, contrairement à ses illustres aînés cités plus haut, manquera affreusement de panache pour caresser l'espoir de s'en rapprocher, la différence de format n'expliquant pas tout. Pourtant, les deux premiers épisodes étaient de formidables leurres, et c'est bien ça le plus regrettable. La mise en bouche est succulente, violente, proposant une animation digne d'un long-métrage et un rythme soutenu. Découpé par Tetsurô Araki lui-même, ce début est le nectar d'une série alors tout à fait capable de survivre en tant qu'exercice de style. Qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse, dit le dicton. Sauf qu'ici, elle ne dure guère plus que 50 minutes, retombant comme un soufflé une fois que la mise en forme ne sauve plus les apparences ni ne comble le manque d'impact du « complot » politique que voulait dessiner la trame.

HARUHIKO MIKIMOTO, LA CAUTION ARTISTIQUE

Sous cette jolie couche initiale, *Kabaneri* n'offre aucun *twist* assommant, s'empêtrant dans un *survival* sans saveur pour quiconque a déjà une poignée d'*anime* au compteur. À l'inverse, s'il y a un point sur lequel *Kabaneri* est une réussite, c'est bien le mariage rétro avec son *chara-design*. En plaçant Haruhiko Mikimoto à la baguette, un artiste bien

En bref...

Passés les deux premiers épisodes, beaux à pleurer, la création originale accuse, en plus d'un scénario convenu, une mise en scène bien trop mollassonne et faussement nerveuse.

★★★

- **Titre original :** *Kôtetsujô no Kabaneri*
- **Durée :** 12 x 25 min
- **Date de sortie :** 14/12/2016
- **Réalisation :** Tetsurô Araki
- **Character design :** Haruhiko Mikimoto
- **Musique :** Hiroyuki Sawano
- **Studio :** WIT Studio
- **Diffusion :** Amazon Prime Vidéo

Kabaneri of the Iron Fortress ©Kabaneri Committee

IRON FORTRESS

connu des animefans depuis *Macross*, le titre s'offre un décalage de choix avec le reste de la production contemporaine. L'œuvre va même plus loin dans la nostalgie avec des effets de colorisation à l'ancienne lors de certains gros plans, représentant autant de madeleines de Proust pour une certaine génération de spectateurs. Plus largement, WIT Studio confirme son bon goût avec une direction artistique très soignée et un travail important sur les décors, notamment sur les matières (armures, blindage du train, métaux lourds). L'application portée à la plastique globale se veut donc parfaitement au niveau d'une production taillée pour squatter le haut du panier.

DOSER LES COMPARAISONS

C'est un réflexe qui a souvent altéré les analyses si l'exercice n'est pas mesuré, mais il est compréhensible de vérifier la tenue d'une œuvre par rapport à une autre quand plusieurs traits d'union existent. Si *Kabaneri* n'a pas une once de la dramaturgie imaginée par Hajime Isayama et son *Attaque des Titans*, un passé récent a plusieurs fois prouvé que des scénarios dignes de séries B pouvaient largement s'avérer bonifiés (*Afro Samurai*, encore une fois). Parce que l'intérêt ne réside pas dans l'histoire contée ou l'idée (toutes valables entre elles), mais dans le talent du conteur. Si Tetsurô Araki pouvait nous donner des frissons pendant que Light Yagami mangeait une chips, la plus

« Les deux premiers épisodes étaient de formidables leurres, et c'est bien regrettable »

cruelle des pertes ne fera sourciller personne dans *Kabaneri*. Il faut bien comprendre : dans l'objectif même de sa mission, celle d'être un divertissement, la série rate le coche, de son intrigue jusqu'à son dénouement, en passant par ses musiques (peu de thèmes forts). Elle reste en tout cas bien loin du talent promis par son équipe et va même jusqu'à offrir de trop rares moments de prouesse technique – qui tiennent tous dans les actions de Mumei, une petite merveille bondissante –, signés par des valeurs sûres (Bahi JD, Chikashi Kubota, Tatsurou Kawano). Un comble.

Pour nuancer la déception, rappelons que WIT Studio, de l'aveu de son fondateur Tetsuya Nakatake, cherche constamment à former de nouveaux talents pendant ses productions (une habitude au Japon). *Kabaneri* peut alors s'apparenter à un galop d'essai pour certains, un entre-deux-tours des *Titans*. Un nom qui, décidément, lui aura été bien préjudiciable. Et ce n'est pas qu'une question de timing. ■

INTERVIEW

TETSURÔ ARAKI (RÉALISATEUR) ET YASUYUKI EBARA (DIRECTEUR DE L'ANIMATION)

ENTRE TALENT ET FIDÉLITÉ

Avec quatre de ses membres présents lors du festival Paris Manga & Sci-Fi Show en novembre 2016, WIT Studio n'a pas fait le déplacement les mains vides. Reconnu par les animefans pour la qualité de son parcours, Tetsurô Araki (*Death Note*, *Guilty Crown*), accompagné de son fidèle animateur Yasuyuki Ebara, a répondu à nos questions.

Bruno De La Cruz

Comment êtes-vous entré dans le monde de l'animation japonaise ?

Yasuyuki Ebara : J'ai fait mes débuts dans une petite structure qui faisait de la sous-traitance, Plum. C'est en 2000 que j'ai connu ma première expérience, avec la série *Ginsokiko a* (éditée en France par Déclic Images, NDLR).

Tetsurô Araki : À ma sortie de l'université, j'ai appelé Madhouse pour savoir si le studio était à la recherche d'employés. On m'a demandé « *avez-vous le permis de conduire ?* », j'ai répondu oui, et on m'a dit « *vous êtes engagé* » (*rires*) !

Parlons de *Kabaneri of the Iron Fortress*. M. Araki, comment avez-vous proposé ce projet à la production ?

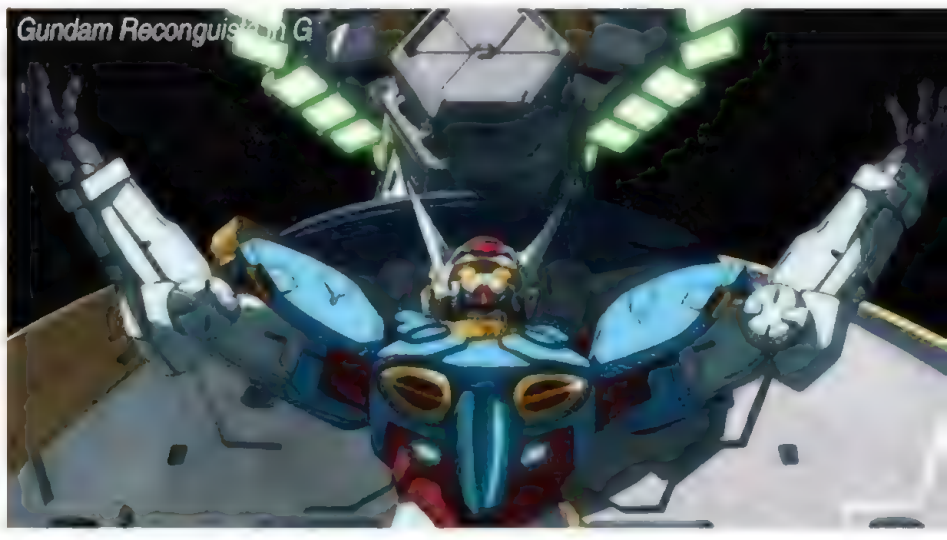
T. A. : Cela a commencé par une réunion à trois, avec M. Wada (président, NDLR) et M. Nakatake (producteur, NDLR). Je propose pas mal de choses, puis la production essaie de faire au mieux. Le nom d'Ichirô Okouchi (auteur et scénariste, NDLR), ajouté plus tard au script, est apparu logiquement. J'ai pu travailler avec lui sur *Guilty Crown* et son travail est reconnu dans le milieu.

M. Ebara, en tant que directeur de l'animation, quelles ont été vos prérogatives sur cette œuvre ?

Y. E. : Il y a d'abord l'apport original et unique du chara-designer Haruhiko Mikomoto, que je dois adapter. Pour le reste, à savoir le jeu de positions, le mouvement des personnages, c'était à moi de gérer. Pour les animateurs, c'est à la production que revenait la responsabilité de la sélection.

T. A. : La série est consommatrice d'énergie, ça demande donc un personnel conséquent. Ainsi, nous faisions des réunions pour nous concerter et choisir les bons éléments. Par moment, l'animation

Crédit photos : Bruno De La Cruz et Vanessa Nemess/ Kanay
Guilty Crown : ©Gen Urobuchi, Ichiro Okouchi ©GUILTY CROWN committee
Reconguista in G © 2014 TOMINO Yoshiyuki YATATE Hajime/Sunrise/ Sunrise © SOTSU · SUNRISE © Soisu Lever/MBS



doit être vraiment d'un très haut niveau, donc il fallait bien cibler nos choix, qu'il s'agisse des miens ou ceux de M^me^ Okada.

Quand vous invitez des talents au style marqué, comme Bahi JD, comment gérez-vous leur apport ?
T. A. : Le nom de Bahi JD est venu tout naturellement quand l'équipe de création s'est réunie, il est talentueux. Dans l'épisode 4 par exemple, il est libre d'orchestrer le combat comme il le souhaite, il a carte blanche. En revanche, pour rester cohérents, nous avons dû retracer le trait des visages. On adapte. Quand on travaillait sur *L'Attaque des Titans*, on a de suite pensé à M. Ebara quand il fallait faire courir un titan d'un façon un peu bizarre (*rires*) !

Yoshiaki Kawajiri est surnommé Kawajiri-hebdomadaire pour sa rapidité à créer un story-board. M. Ebara, quel serait le surnom de M. Araki ?
T. A. : Vous pouvez m'appeler Araki-mensuel (*ils rigolent tous les deux*) !
Y. E. : Je dirais Araki-le détailliste. Par exemple, pour les plans de dos de Mumei, il fallait absolument que ses habits se croisent entre les omoplates !

Est-ce une exigence que vous avez acquise auprès de Yoshiyuki Tomino ? On raconte qu'il fut très sévère avec vous sur la série *Gundam Reconguista in G*...

« *La série est consommatrice d'énergie et demande un personnel conséquent* »

T. A. : J'ai reçu une centaine de pages de corrections, avec des annotations du type : « *Ça, c'est un peu trop ! Pour qui te prends-tu pour faire ça ? Ça va partir en sucette !* » Ce fut très formateur, M. Tomino étant un réalisateur que j'admire.

Et vous M. Ebara, vous avez un modèle ?
Y. E. : L'animateur Honda Takeshi. Ce qu'il a pu faire sur *Evangelion* m'a marqué.

Enfin, M. Araki vous avez pu côtoyer Sayo Yamamoto. Que pouvez-vous nous dire à son sujet ?
T. A. : Au premier abord, elle nous paraît ailleurs, amorphe... Puis vous commencez à parler avec elle, et vous comprenez combien elle a du goût, donnant un style très fort à son travail. C'est une parfaite dichotomie. ■

Remerciements appuyés au manager et interprète Emmanuel Bochew et son compère Andy Kimura, mais également à l'équipe de Paris Manga et de WIT Studio pour leur disponibilité.

TETSUYA NAKATAKE : « LA SAISON 1 DE L'ATTAQUE DES TITANS NOUS LAISSE DES REGRETS. »

Également présent au salon, le co-fondateur Tetsuya Nakatake s'est livré à quelques confidences sur la genèse de WIT Studio, à commencer par son nom : « *Le studio étant fondé par George Wada, Mitsuhisa Ishikawa et moi-même. la réunion de nos initiales donnait WIN. Mais selon le studio Bones, cela paraissait prétentieux* (rires) *! Alors on a opté pour WIT, qui signifie "ouvert d'esprit". Le reste, c'est la volonté de M. Nakatake de créer d'autres œuvres. En 2011, après* Guilty Crown, *je ressentais ce besoin de donner un nouveau coup de fouet à nos productions chez I.G, tout en étant plus indépendant. J'ai alors fait part de mes envies à M. Ishikawa, qui nous a donc aidés à fonder WIT.* »
Pour *Kabaneri of the Iron Fortress*, il précise que « *la pré-production a pris quatre ans. Puis, une seule année pour faire les 12 épisodes* ». Avant de poursuivre : « *Le choix du staff s'est fait de concert avec le réalisateur et M^me^ Okada.* » Cette dernière doit faire le tampon entre les besoins de l'équipe et la production. « *Améliorer les conditions de travail des employés est ce qui m'a poussée à devenir productrice, car avant j'étais dans l'animation pure* », explique-t-elle
Ensuite, T. Nakatake a dressé un petit bilan des cinq ans du studio. « *Je suis vraiment satisfait car notre organisation est désormais bien rodée. En interne, il y a vraiment des talents qui émergent, animateurs ou réalisateurs, comme pour Masashi Koizuka, qui prend plus d'importance sur la saison 2 de* L'Attaque des Titans *après avoir été assistant.* » Avant d'émettre un bémol : « *Cela dit, je regrette qu'une telle harmonie structurelle n'existait pas encore durant la première saison. Ça nous laisse des regrets, à tous les niveaux.* »
Enfin, il conclut sur une note d'espoir : « *J'espère que nous serons au top pour 2020 et les J.O. de Tokyo.* »

EISAKU INOUE

DE SAINT SEIYA À ONE PIECE

Mais qu'ont donc en commun *Les Chevaliers du Zodiaque*, *Vas-y Julie !* et *One Piece* ? Un grand nom de l'animation : Eisaku Inoue. Animateur, directeur de l'animation, et parfois même réalisateur, il était l'un des invités d'honneur des Tsume Fan Days. Après y avoir donné une conférence durant laquelle il nous a parlé de ses débuts en total autodidacte, M. Inoue nous a accordé une interview sur son rapport à l'animation. Eymi

Nous avons entendu lors de la conférence que vous étiez un grand amateur de *Space Battleship Yamato* : est-ce cela qui vous a poussé à vous diriger vers l'animation ?
Effectivement, j'ai même fait quelques scènes d'animation au tout dernier moment de la production. J'étais encore jeune, et officiellement pas censé travailler, mais lorsque mon nom est apparu au générique j'étais vraiment content. J'ai aussi participé à une autre production dans un studio annexe, Ikkyu-san (histoire d'un petit bonze qui apprend le bouddhisme, série extrêmement connue au Japon, NDLR), c'est là que je me suis dit que je pouvais vivre dans le milieu de l'animation.

Vous êtes arrivé dans le milieu de l'animation sans avoir fait d'école ni de formation. Avez-vous été bien accueilli ou rencontré des gens qui vous ont guidé, voire des mentors ?
Lorsque que je suis entré au studio Tiger Productions, mon patron, M. Takeshi Shirato, a été mon premier professeur, c'est lui qui m'a mis le pied à l'étrier et qui m'a aidé.
Par la suite, j'ai œuvré sur une autre série, *Hai Step Jun* (*Vas-y Julie !*), sur laquelle j'ai eu la chance de travailler avec Kazuo Komatsubara, encore un grand nom de l'animation et comme vous le savez, je suis arrivé après sur *Saint Seiya* avec Araki.
Donc j'ai eu la chance d'avoir trois des grands maîtres de Toei que sont Takeshi Shirato, Kazuo Komatsubara et Shingo Araki.

Vous avez également travaillé sur *One Piece*, pour lequel vous avez occupé à peu près tous les postes. Pouvez-vous nous expliquer comment et pourquoi vous êtes passé d'une fonction à une autre ?
L'animation japonaise a cette particularité, pas toujours facile à concevoir à l'étranger, qu'il se peut que, pour des raisons de manque de personnel, un poste soit vacant. À ce moment, le producteur demande aux personnes présentes qui veut prendre cette place ; cela peut être la direction de l'animation, la mise en scène, etc. Et comme il faut bien que quelqu'un le fasse…
Sans savoir pourquoi, je me suis retrouvé à diriger des épisodes relativement importants de la série *One Piece*, mais souvent en tant que remplaçant. La seule fois où l'on m'a demandé expressément de diriger un épisode, c'était pour la séparation d'avec Merry (*Arigatō Merī! Yuki ni kemuru wakare no umi*), soit un épisode assez important.

Du fait de sa nature même, un animateur n'a pas beaucoup de latitude pour apporter sa touche personnelle à son travail. Êtes-vous tenté parfois de le faire d'une manière ou d'une autre ?
En l'occurrence, la liberté dans ce domaine est difficile à intégrer. Il ne faut pas oublier que ce n'est pas notre œuvre sur laquelle nous travaillons. On ne dessine pas une série animée pour se faire plaisir, mais pour faire plaisir à tout le monde et adapter une œuvre existante.

Vas-y Julie © OSHIMA Yasuchi - Asatsu-DK - Toei Animation
One Piece ©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation ©Eiichiro Oda - «One Piece» Production Committee

Mais si en discutant avec le réalisateur on a une idée susceptible d'apporter quelque chose à l'œuvre, on peut parfois effectuer des ajouts ou des coupures.

Quel regard portez-vous sur la situation de l'animation ?
Je ne veux pas être négatif, mais je pense que l'animation japonaise souffre actuellement et je pense qu'il faudrait qu'elle disparaisse quelque temps. Le système de production actuel risque d'entraîner sa perte. Il faudrait faire table rase et recommencer. Aujourd'hui, on critique beaucoup Hideaki Anno d'avoir dit qu'il estimait que le monde de l'animation n'en avait que pour cinq ans à vivre, mais je pense qu'il y a une part de vérité dans ces paroles. Pour le bien du monde l'animation, je pense qu'il faudrait qu'il s'effondre une fois pour renaître sur des bases saines.

« Le monde de l'animation, devrait s'effondrer pour renaître sur des bases saines »

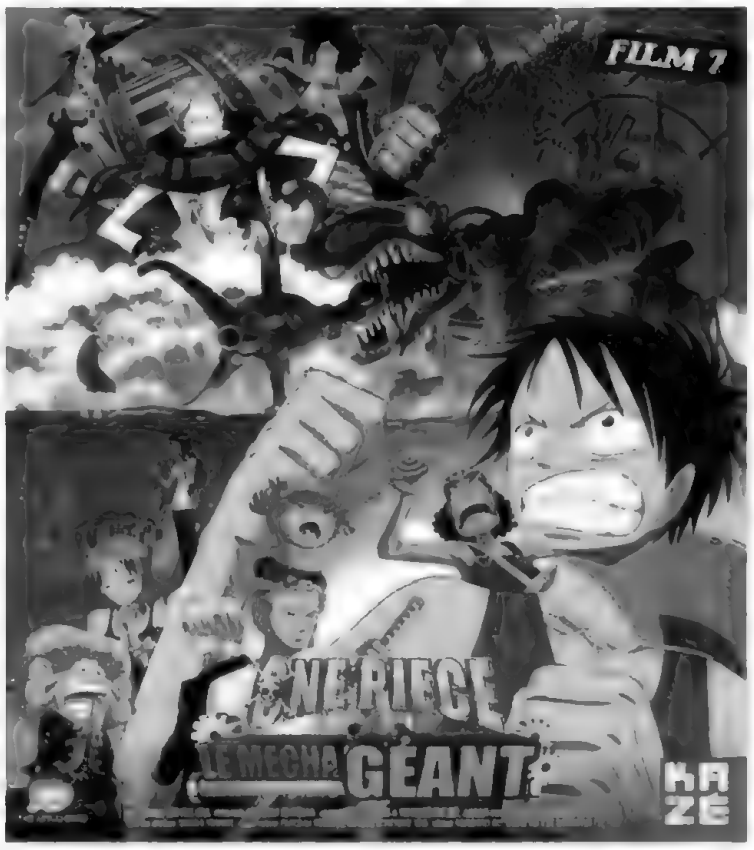
Nous sommes beaucoup en contact avec les Français qui travaillent dans le milieu de l'animation au Japon : pensez-vous qu'ils puissent apporter quelque chose de positif ?
C'est une question intéressante, et je pense qu'effectivement ils peuvent apporter quelque chose d'important. Si l'on réfléchit bien, dans les années 1960-1980, l'animation japonaise a connu un essor majeur, mais c'était surtout grâce à l'influence de l'étranger qui lui a permis de se développer. Peut-être que maintenant, nous sommes arrivés au bout d'un niveau et que pour passer au niveau suivant, il faut l'influence de personnes étrangères qui, même en connaissant bien l'animation japonaise, viennent avec leur propre culture. Cela pourrait donner de bons résultats.

Aimeriez-vous devenir réalisateur ?
Je suis quelqu'un de pragmatique. Quelle que soit la place que l'on m'attribuera, si le projet me plaît, je la prendrai. Jusqu'à présent il y avait beaucoup de réalisateurs talentueux, et travailler sous leur direction était bien suffisant, ils faisaient des choses que je n'aurais pas été capable de faire. Récemment, on est en manque de réalisateurs, donc j'y pense.

Et *mangaka* ?
J'ai eu un moment de réflexion au début de ma carrière, j'hésitais entre être *mangaka* et travailler dans le milieu de l'animation. À l'époque, on ne parlait pas des métiers de l'animation dans la presse, mais les *mangaka* évoquaient leur travail, souvent en disant que c'était dur et contraignant, donc pas vraiment la joie. Du coup, je me suis tourné vers l'animation, mais honnêtement, s'il y avait eu des témoignages de personnes y travaillant à l'époque, je n'y serais peut-être pas allé (*rires*).

Quelle est votre série préférée ?
Girls und panzer ! En fait je suis un passionné de chars, ce n'est pas pour les filles. Et comme il n'y a pas d'autres *anime* sur les chars... ■

Remerciements à Eisaku Inoue, Pierre Giner et aux organisateurs des Tsume Fan Days.



ACCA 13

PREMIÈRE INSPECTION

Madhouse. Shingo Natsume. Natsume Ono. Voilà le triptyque sur lequel s'arc-boute l'adaptation *anime* du manga *ACCA Ku Kansatsu-Ka*, plus communément appelé *ACCA 13*. Dans la farandole d'*anime* attendus cet hiver, le rendez-vous donné par ces trois talents pourrait-il s'imposer comme une des productions de l'année ? Bruno De La Cruz

À chaque nouvelle vague d'*anime*, le projet accolé au nom du studio Madhouse fait l'objet d'une attention particulière. Comme rappelé dans le numéro spécial 25 ans du magazine, la maison fondée par Masao Maruyama et consorts a longtemps été un atelier de luxe pour les plus grands artistes comme Satoshi Kon. Après avoir subi des changements en haut lieu et perdu des couleurs, Madhouse a traversé une période creuse. Cela dit depuis peu, le studio retrouve un certain standing, tant sur les commandes passées auprès de lui que dans le traitement qu'il réserve aux œuvres : *Parasyte* (2014), *Mon Histoire*, *Death Parade*, *One Punch Man* (2015) et *All Out!* (2016) en sont témoins. Fort d'un statut plus conforme à sa réputation et en attendant le nouveau *Card Captor Sakura* prévu pour 2017, Madhouse abat sa carte *ACCA 13*.

DÉCENTRALISATION

L'adaptation est un exercice toujours compliqué. La base est ici un manga de six tomes imaginé par Natsume Ono, une auteure conférant un style inimitable à ses personnages. Bien connue chez nous grâce à *Goyô* ou *Ristorante Paradiso* (tous deux chez Kana), celle qui concevait des *boy's love* sous le nom de Basso a lancé *ACCA 13* au Japon, chez Square Enix. L'histoire nous plonge ici dans le travail d'un agent administratif de l'organisation ACCA, Jean Otis, sobrement interprété par Hiro Shimino (Takyu Irei dans *Gundam*). Ce dernier est chargé de vérifier la bonne tenue des treize départements du royaume de Dowa. Fondée en période trouble, l'ACCA n'a plus de raison d'être, le royaume étant dorénavant assis sur une paix visiblement confortable. À quelques heures de voir l'organisation fermer et de rendre le tablier, Jean met le doigt sur la saisie illégale d'un agent, un fait qui annule la dissolution de l'ACCA, et (re)positionne Jean face à une corruption qui semble bien plus grande.

PLATA O PLOMO

Pour peu que l'on se procure la version papier d'*ACCA 13* (encore inédite en France), il apparaît évident que Madhouse a eu la bonne idée de ne pas bousculer – pour l'instant – l'ameublement pour ce passage à l'écran. Fidèle à sa narration posée et son découpage clair, Natsume Ono n'envoie aucune fausse paillette sur ses cases. Outre son grand cachet graphique, le potentiel d'*ACCA 13* se situe dans sa trame, sujette à claquer coup d'esbroufe et corruption sur la place publique. Le monarque de Dowa soufflant ses 99 bougies, il est le symbole

©Natsume Ono SQUARE ENIX, ACCA Committee

En bref...

Le propos est accrocheur, le charme de la patte Ono quasi intact, et la couche sous-jacente du complot nous évoque les meilleurs moments du studio. Un lancement prometteur.

★★★★

- **Titre original :** *Acca 13-ku Kansatsu-ka*
- **Durée :** 12 x 25 min
- **Date de sortie :** 10/01/2017
- **Réalisation :** Shingo Natsume
- **Character design :** Norifumi Kugai
- **Musique :** Ryo Takahashi
- **Studio :** Madhouse
- **Diffusion :** Wakanim

d'un pays insouciant, comme le rappelle Jean Otis au début du premier épisode. Une aubaine pour certaines unités du bras armé de l'État (surnom qu'on donne à l'administration en France) afin de piocher un peu dans les caisses et tenter de faire porter le chapeau à quelqu'un d'autre.
Plein de bagout et la clope constamment au bec, notre Jean risque plusieurs fois de marcher sur des œufs dans un milieu où la confiance n'existe pas. « *Mon travail, c'est de douter des gens* », aime-t-il rappeler. Mais jusqu'où sa suspicion, son intégrité et son flair peuvent-ils l'épargner ? La question fait partie des interrogations de la série.
Shingo n'est pas Ono, mais le réalisateur affiche lui aussi une carrière rondement menée pour l'instant. Son travail ici est d'autant plus intéressant à jauger qu'il change radicalement de registre. Dernièrement, son sens du spectacle s'était exprimé sur le kaléidoscopique *Space Dandy* de Shin'ichiro Watanabe, un projet faisant briller l'identité artistique de tous les intervenants de la série, mais aussi au vivifiant *One Punch Man*, magnifié au gré

« *Le potentiel d'ACCA 13 se situe dans sa trame, sujette aux coups d'esbroufe* »

des animateurs. Concernant *ACCA 13*, le réalisateur annonce la couleur avec un story-board assez fidèle aux chapitres du manga (les variantes sont très légères). Shingo Nastume préfère s'atteler à retranscrire la dualité d'une paisible ambiance menacée par une traîtrise sous-jacente. Tout est suffisamment nuancé pour éviter de deviner qui donnera un coup bas, une approche dont la qualité est difficilement quantifiable de prime abord, mais qui peut se révéler de plus en plus jouissif.
Cela dit, on peut émettre une réserve sur la digestion d'un script porté par Tomohiro Suzuki. Si son travail sur *One Punch Man* était sans accroc, ça n'est guère le cas de son expérience sur le long-métrage *Les Chevaliers du Zodiaque : La Légende du Sanctuaire* (avait-il les mains totalement libres ? C'est une autre question). Seul l'avenir nous dira si la notion de suspense est bien distillée.
Cette incertitude ne concerne pas Seiko Yoshioka, désignée pour porter la direction artistique. En charge de la même responsabilité sur pléthore de grands projets (*Summer Wars*, *Little Witch Academia*, films de *Detective Conan*), l'artiste issue du studio Pablo a su transformer le peu de matière donnée par Natsume Ono en un ensemble convaincant.
Autre belle satisfaction, l'animateur Norifumi Kugai, également dans les bagages de Shingo Natsume dans *OPM* et *Space Dandy*, n'a aucunement trahi le chara design original pour ce passage à l'écran. Portant également la casquette de responsable de l'animation, il fait la part belle à la simplicité, ce qui est totalement dans l'esprit de l'auteure.
« *Qui toujours sourit, souvent trompe* », dit-on en Italie, un pays qui fascine la *mangaka*. Cette formule peut parfaitement s'accommoder avec *ACCA 13* sur le fond et la forme, puisque sous son apparente neutralité, la réalisation de Madhouse a tout pour tirer son épingle du jeu en ce début d'année. ■

YÔJO SENKI

NUT ENOUGH ?

Dans la cuvée des *simulcasts* de 2017, le projet *Yôjo Senki* choisi par Crunchyroll avait éveillé une certaine curiosité par son synopsis et son drôle de protagoniste principal. Dans un marché aux carnets de commandes débordants, quels sont les arguments avancés par cette première production du nouveau studio NuT ? **Bruno De La Cruz**

Comme toutes les grandes premières, elle sera forcément scrutée de près. En guise d'ouverture, le tout neuf Studio NuT a choisi d'adapter un *light novel* de Carlo Zen, *Yôjo Senki*, publié au Japon depuis 2013 par Kadokawa. L'histoire mêle ici *dark fantasy* et ambiance des tranchées en 1923, avec en fond une inspiration des Guerres mondiales et une sphère occidentale déchirée par ses frontières. Que le public se rassure, *Yôjo Senki* ne perdra aucun spectateur en route. Tout est clairement expliqué, l'aspect stratégique et politique se voit frontalement traité, et à aucun moment la série ne semble vouloir boxer dans la réflexion de haut niveau. Ici, l'Empire a des relents de l'ancienne Allemagne nazie, et ses ennemis frontaliers resserrent dangereusement l'étau autour d'elle pour l'écraser.

LOLLY HITLER ?

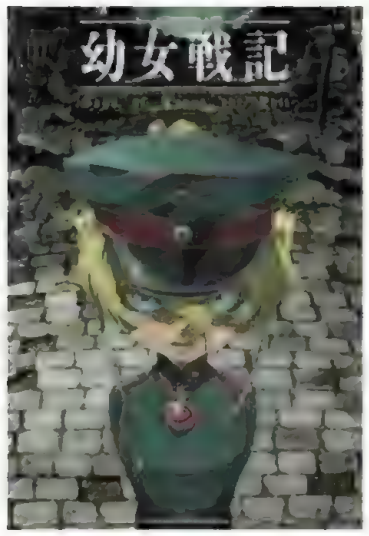
En guise de baume pour les yeux, la production donne la vedette à Tanya Degurechaff, et c'est à ce moment-là que la dose de *fantasy* arrive. Si cette petite blondinette apparaît bien autoritaire et particulièrement froide du haut de ses neuf ans, c'est parce qu'elle est en réalité un ancien *salaryman* de Tokyo réincarné. Dans son ancienne vie, il avait comme mission d'annoncer le licenciement aux plus mauvais employés. La pilule n'est pas passée pour un congédié, qui a décidé de se venger en poussant notre *salaryman* sur les rails du métro. Sauf qu'au moment de mourir, le temps s'arrête et l'homme entame un dialogue avec l'Être X, une entité similaire à Dieu et capable de le réincarner. Bien qu'athée, pragmatique et tout à fait raisonné, notre homme tremble à l'idée de pouvoir mourir, et accepte alors la proposition de l'Être X.

Anciennement salué dans sa profession et employé modèle, Tanya défraye la chronique dans son nouveau monde en proie à la guerre. Quoique petite et menue, Tanya a toujours pu afficher sa témérité et son sens des responsabilités dans un monde sans pitié. Née dans un couvent, elle s'engagera d'elle-même dans l'armée, avec dans un coin de la tête la volonté de rapidement devenir une chef de meute. Dans les rangs de l'Empire qu'elle défend, Tanya récolte très vite les lauriers et les médailles. Il faut dire que son plan de carrière est boosté par ses grandes aptitudes magiques. *Yôjo Senki* saupoudre son récit de petites touches de magie. Rien de très démesuré pour l'instant, mais il semble que plusieurs soldats jouissent de quelques aptitudes, comme la télékinésie ou la possibilité de tendre un bouclier magique pour se protéger des balles. Pas une vilaine idée pour apporter du peps

© Carlo Zen PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION Saga of Tanya the Evil PARTNERS

En bref...

Si la recette de *Yôjo Senki* est parfois douteuse, la personnalité de son personnage principal maintient le bénéfice du doute pour cette première production signée NuT.



★★

- **Titre original :** *Yôjo Senki : Saga of Tanya the Evil*
- **Durée :** 12 x 25 min
- **Date de sortie :** 06/01/2017
- **Réalisation :** Yutaka Uemura
- **Character design :** Yuji Hosogoe
- **Musique :** Shûji Katayama
- **Studio :** Studio NuT
- **Diffusion :** Crunchyroll

sur les champs de bataille. Pour le reste, le dosage n'apparaît pas aussi glorieux.

DÉPUCELAGE

À dire vrai, *Yôjo Senki* n'offre pas le plus classieux des mélanges. Encore une fois, le danger de l'animation, c'est que si la technique n'accompagne pas l'ambition de l'idée, le rendu peut vite apparaître moyen. Bien que ce ne soit qu'un début, la série est loin de draguer les sommets dans ce domaine, et c'est forcément fâcheux pour un titre qui se veut orienté action. Non, *Yôjô Senki* n'est pas le plus vilain des *anime*, mais plusieurs accrocs ici et là sautent aux yeux, à commencer par le *chara design* franchement pas fringant de l'animateur Yuji Hosogoe (*Noir*, *GitS*) et quelques gros plans très disgracieux. La crispation se poursuit avec une Aoi Yuki (excellente en Hinazuki Kayo dans *ERASED*) adoptant un jeu particulièrement atroce pour interpréter la petite Tanya. Aussi, l'ambiance n'est pas aussi pesante que ce qu'avait promis le *trailer*. Espérons que le réalisateur Yutaka Uemura (*Punch Line*), surtout connu pour son apport numérique sur *Gurren Lagann*, réussisse à rehausser l'attractivité d'une série plaçant la guerre comme enjeu principal. Il serait fâcheux de passer à côté.

Au rayon des bons points, l'idée des combats aériens peut trouver un certain intérêt, d'autant qu'ils sont clairement les passages ayant bénéficié du meilleur soin. Plus généralement, la case action est correctement remplie, avec une violence peu édulcorée et un rythme bien géré pour éviter l'ennui. Le tout soutenu par des thèmes musicaux de Shûji Katayama (films *Naruto*) de bonne facture. Enfin, il sera intéressant de voir l'orientation donnée à Tanya, personnage qui sacralise le résultat au détriment de la forme. Oui, de bien maigres consolations...

RIEN N'EST TRANCHÉ

Cependant, il serait bien malhonnête de dresser un bilan définitif, et pessimiste, concernant *Yôjo Senki*. L'espoir réside surtout dans la première séquence du deuxième épisode, lorsque nous sommes dans un Tokyo contemporain, que le temps se fige et que Tanya se voit confronter la mort. L'idée de la mise en scène n'a rien de révolutionnaire, mais elle est suffisamment bien pensée et malignement narrée pour laisser une chance à la série. De plus, la volonté de NuT s'avère aussi louable que risquée : pour se lancer, le studio n'a pas choisi une énième comédie nunuche, mais s'est orienté vers l'adaptation d'un titre assez casse-gueule. Avec une personnalité difficile à cerner, bien qu'agaçante, comme celle de Tanya (elle s'apparente d'ailleurs à l'antagoniste principal) et en développant concrètement l'aspect stratégique, la série a même de bonnes chances de surprendre son public. Le cas échéant, que NuT se rassure, les premières fois ne sont jamais mémorables. ■

« Bien que ce ne soit qu'un début, la série est loin de draguer les sommets »

ANIMATION

À BICYCLETTE

QUAND LA PETITE REINE SE MET EN SCÈNE !

Avec une population de cyclistes estimée à plus de 100 millions de personnes, le Japon fait figure de mastodonte du vélo. Tokyo compte parmi les villes ayant le plus de bicyclettes au monde : 16 % des trajets quotidiens y sont effectués en vélo, et pourtant la capitale ne possède que 10 km de pistes cyclables… Et dans la fiction, quelle place occupe la petite reine ? **Valentin Paquot et M. R.**

Minami Kamakura High School Girls Cycling Club

Lorsqu'on parle du vélo en Europe, on pense tout de suite à Amsterdam ou à Copenhague pour leurs magnifiques routes cyclables. Mais de l'autre côté du globe, le Japon est loin d'être en reste, car au pays du Soleil-Levant, la petite reine a tout d'une grande. On pourrait même parler d'hérésie au sein du territoire qui possède le réseau ferroviaire le plus fiable au monde, ainsi qu'un des métros les plus denses ! Le vélo est une part prépondérante de la vie de tout Japonais : de l'enfant à la personne âgée, du policier au yakuza, tout le monde enfourche ses *mamachari* (vélo de maman, l'équivalent de nos VTC). Le site *Copenhagenize.com* a même élu le Japon troisième pays le plus « ami du vélo », et des sites touristiques tels que Kyoto et Hagi le conseillent même comme moyen de transport privilégié. Pas étonnant, dès lors, que la bicyclette se soit taillée une part de lion dans le gâteau du manga et de l'*anime*.

LOISIR, SPORT ET ROMANCE SUR DEUX-ROUES

Au Japon, on fait un peu tout grâce à un vélo. Quand Kitarô Kôsaka (collaborateur émérite du Studio Ghibli) réalise *Nasu, un été Andalou* en 2003, on peut parler de lettres de noblesse pour la bicyclette. Pepe Benengeli participe au Tour d'Espagne cycliste, en Andalousie, comme modeste coéquipier de Gilmore, le grand coureur de son équipe. Le jour où l'étape passe par sa ville natale, son grand frère, Angel, se marie avec Carmen, son ancienne petite amie. Ce hasard apporte une motivation de plus à Pepe pour se mettre en valeur…

Plus récemment, c'est en compagnie de jeunes filles que le vélo prend vie. Exit les défis sur les routes, place à la tranche de vie *kawaii* ! Après *Long Riders* en 2016, 2017 voit arriver *Minami Kamakura High School Girls Cycling Club*. Ces deux *anime* mélangent *moe*, fraîcheur et… vélos, évidemment. Jusque-là, le cyclisme était un sport masculin, réservé à la testostérone avalant les kilomètres, seule capable d'appuyer sur des pédales. Puis les créateurs japonais ont sans doute flairé le filon manquant : les (jeunes) filles. Et mélanger les deux en animation, ça ne

Nasu, un été Andalou ©2003 Nasu Film Partners
En selle Sakamichi ©Watanabe Akatsuki
Long Riders ©TAKESHI MIYAKE ICHIJINSHA
Minami Kamakura High School Girls Cycling Club ©Nonyuki Natsumoto/ MAG Garden Minami Kamakura High School Girls Cycling Club Partners

Long Ride

En selle, Sakamichi

s'était que trop peu fait. Si le point positif revient à la diversité, la réalisation, elle, reste un peu trop binaire.

Les *anime* sur le sujet ne sont pas les plus répandus, mais côté mangas, il y a de quoi faire. Après *School Rumble!!*, Jin Kobayashi a écrit une nouvelle romance en deux volumes se déroulant dans le monde du vélo. *Ichiro Heian!* raconte la rencontre entre un Japonais et une Chinoise faisant la route de Tokyo à Kyoto sur deux-roues. Au-delà de la barrière de la langue, ils s'ouvriront l'un à l'autre grâce à leur passion commune pour le monde du vélo.
Dans *Over Drive*, *shônen* de Yasuda Tsuyoshi, le héros Shinozaki rejoint le club de cyclisme pour suivre une fille. Sorte de rencontre entre *Captain Tsubasa* et *Noritaka*, la série met en scène un jeune homme qui va se découvrir une passion et un talent pour le cyclisme. Il ira même jusqu'à se donner comme but de remporter le Tour de France (cocorico !).
Dans une ambiance plus douce, la série tranche de vie *Aoba Jitenshaten* de Miyao Gaku a créé avec justesse un parallèle entre la variété des personnalités et des types de bicyclettes, exercice dont les Japonais raffolent... De son côté, *Kamome Chance* de Yukio Tamai met en scène Sarashina, un personnage qui se retrouve forcé de participer à une compétition de vélo de vitesse à la suite d'un incident. Il découvrira que ce monde lui apporte la sérénité dont il avait besoin.

LE PHÉNOMÈNE EN SELLE, SAKAMICHI

Les grands *shônen* de sport ont leurs représentants : *Ashita no Joe* et *Hajime no Ippo* pour la boxe, *Touch*, *H2* et *Major* pour le base-ball, *Slam Dunk* pour le basket, etc. Et le monde des fans des biclous n'est pas en reste : avec *En selle, Sakamichi*, il a trouvé son ambassadeur.
Ce titre sportif nous entraîne à toute bringue dans une histoire des plus classiques : Sakamichi Onoda, un *otaku* qui n'aspire qu'à se la couler douce au lycée dans le club des fans d'*anime*, a une particularité : il fait 90 km à vélo tous les week-ends sur un chemin vallonné pour se rendre à Akihabara et vivre sa passion. Il finit par taper dans l'œil d'Imaizumi Shunsuke, membre du club de cyclisme, alors qu'il avale une côte de 20 % sans aucune gêne sur son vélo de grand-mère. Suite à ses exploits, il sera invité à rejoindre le club. Sakamichi va alors se découvrir non seulement un talent mais aussi une passion pour cet univers nouveau et sensationnel.
« *C'est dans les vieilles marmites que l'on fait les meilleurs potages* » : le fameux adage est une fois encore de rigueur. Un véritable engouement existe autour de ce titre, aussi bien en manga qu'en *anime*. *Yowapeda* (version courte du titre japonais *Yowamushi Pedal*) n'a pourtant rien de très original : un héros chétif, limite asocial, va se trouver grâce au sport, à l'esprit d'équipe, et rencontrer des adversaires très caricaturaux. Chacun des protagonistes a sa spécialité et permet au titre de jouer sur la profondeur du monde du vélo de course. Avec un second degré qui n'est pas sans rappeler celui d'*Eyeshield 21* (dans un tout autre registre), *Yowapeda* représente une vraie réussite, la recette simple et efficace d'un bon *shônen* de sport.
À noter qu'initialement, l'auteur voulait une héroïne en tant que personnage principal, avant que les éditeurs du *Weekly Shônen* lui rappellent qu'il s'agit d'un magazine pour garçons. L'histoire aurait-elle été la même ? ■

> *« Au pays du Soleil-Levant, la petite reine a tout d'une grande »*

ANIMATION

THE GREAT PASSAGE

VIE D'UN DICTIONNAIRE

Excellence : Degré éminent de quelque chose dans son genre. La série animée *The Great Passage* en est le parfait exemple : découvrez celles et ceux qui œuvrent à la création du nouveau dictionnaire des éditions Genku. Voici une série développant à la fois une pertinente réflexion sur le langage, mais aussi, et surtout, sur les relations humaines. Bertrand Campeis

Bertrand Campeis

La Grande Traversée est à l'origine un roman, qui fut adapté une première fois en film (2013, non sorti en France). Cette nouvelle adaptation en série animée sait charmer grâce à sa belle et touchante chronique du quotidien des créateurs d'un nouveau dictionnaire.

PERSONS OF INTEREST

Tout commence dans un petit restaurant où deux personnes parlent de leur première rencontre avec un dictionnaire, et de ce qu'ils ont cherché dans celui-ci : des gros mots ! En quelques séquences, le ton est donné, il sera à la fois beau, drôle, touchant et poétique. Comment raconter la création d'un ouvrage aussi particulier qu'un dictionnaire ? En mettant en scène ses éditeurs ! Et en montrant pourquoi ils donnent près de dix ans de leur vie (au minimum !) à son écriture. Le premier intérêt de la série est de dépeindre des personnages attachants, vivants. Ainsi, le duo composé par Masashi Nishioka, jeune homme sociable, beau parleur et charmeur, et Mitsuya Majime, d'un naturel réservé et véritable amoureux des mots, fait mouche dès le premier épisode. L'un comme l'autre vont apprendre à se connaître, à s'apprécier et Masashi va aider son ami à réussir à exprimer ses sentiments d'une fort belle manière. Chacun finira par évoluer de son côté mais leur amitié traversera le temps.
La galerie des autres personnages n'est pas en reste, qu'ils appartiennent au monde du travail ou à celui de la vie personnelle, les deux finissant par fusionner. Que ce soit l'ancien éditeur, qui cherche un remplaçant pour pouvoir aller s'occuper de sa femme malade, le vieux professeur, chargé d'aider à la création de ce nouveau dictionnaire, ou sa femme ; mais également la secrétaire, dame malicieuse, discrète et la nouvelle recrue issue d'un magazine de mode qui apparaît à la fin de la série. Viennent se rajouter la grand-mère, chez qui le héros vit, et sa petite fille, pour qui il va éprouver des sentiments, ou l'une des collègues appartenant à la division Relations Publiques avec qui Masashi sort. Et les chats, n'oublions pas les chats ! Tout ce petit monde virevolte, interagit, évolue, vieillit et s'épanouit sous

The Great Passage © Shion Miura/Kodansha/Fune wo Amu Production Committee

En bref...

Nous suivons, sur une dizaine d'années, la création d'un dictionnaire ainsi que la vie de celles et ceux qui œuvrent à sa réalisation.

★★★★★

- **Titre original :** *Fune o Amu*
- **Durée :** 11 x 23 min
- **Date de sortie :** décembre 2016
- **Réalisation :** Toshimasa Kuroyanagi
- **Character design :** Haruko Kumota
- **Musique :** Yoshihiro Ike
- **Studio :** Zexcs
- **Diffusion :** Amazon Prime Video

nos yeux. Pourtant, le cadre est loin d'être idyllique, ce qui représente l'autre grande force de cette série.

BOOK OF LIFE

Car celle-ci ne met pas de côté les doutes, les compromissions, les départs, le deuil, qui font partie du quotidien. Ainsi, elle réussit à traiter des sentiments d'un introverti sans se moquer de sa nature réservée et décalée par rapport aux usages. Elle montre avec simplicité certains aspects de la société japonaise, comme le poids du regard sur une relation amoureuse au sein de l'entreprise, mais elle n'hésite pas également à nous montrer des scènes plus terribles comme celles qui toucheront directement la vie de Masashi : l'une concernant une initiative qu'il va prendre pour sauver le dictionnaire, et l'autre ce que l'on doit accepter de faire, à savoir s'humilier, pour qu'un éminent collaborateur continue de travailler sur ce projet. Car le travail de longue haleine que représente un dictionnaire n'est pas forcément bien vu par sa propre maison d'édition, qui voudrait utiliser son argent ailleurs, et les susceptibilités de la société japonaise impliquent de savoir ménager tout le monde, ou savoir jusqu'où aller pour qu'aucune des deux parties ne s'estime lésée. Le grand sourire que l'on arbore au fur et à mesure du visionnage de la série vient surtout du fait qu'elle réussit à montrer de manière voilée les difficultés mais aussi les réussites.

Pourtant, ce sont véritablement les trois derniers épisodes qui marquent durablement. Car si la série adopte un ton lent et intimiste, ceux-ci font un bond dans le temps en se situant près de dix ans après l'épisode 8. Nous voyons arriver une nouvelle recrue qui se demande comment elle va pouvoir travailler dans un département dont elle ignore tout et qui se demande si elle est vraiment faite pour cela. Et ce point entre en résonance complète avec le premier épisode ! On réalise que certaines personnes sont décédées, que d'autres ont fondé une famille, et nous voyons le bout du chemin pour le dictionnaire : après dix ans de travail acharné, celui-ci s'apprête enfin à sortir. Et c'est là qu'arrive l'une des séquences les plus émouvantes de cette série : la fin du travail pour eux, signifiant la mise en vente de ce nouveau dictionnaire, mais la vie leur jouera un tour inattendu à ce moment-là. Les thématiques du deuil, du passage de témoin, du sens de la vie sont extrêmement bien rendues et devraient énormément marquer et toucher ceux qui découvrent la série.

A WONDERFUL LIFE

Que ce soit avec son générique dynamique et *punchy* à souhait, les saynètes montrant des dictionnaires humanisés en mode SD s'interrogeant de manière farfelue et décalée sur le sens de la vie ou le fait que chaque épisode débute sur un mot, qui verra sa définition explicitée à la fin de celui-ci, cette série constitue un véritable coup de cœur original et décalé. Gageons qu'Amazon, en la rendant disponible via Amazon Prime, vient de faire un choix intéressant et sortant des sentiers battus, choix que nous encourageons à découvrir sans hésiter, en embarquant à bord d'un navire prêt à vous emporter sur l'océan de mots qu'est la vie et en vous permettant de la découvrir sous un angle original. ■

« Découvrez les mystères de l'édition d'un dictionnaire en compagnie de ses créateurs »

HOW TO ANIME

LE DESIGN DES PERSONNAGES

Qu'est-ce qui nous marque le plus dans les dessins animés japonais ? Bien souvent, plus que l'histoire elle-même ou l'univers global, ce sont évidemment les personnages. On s'y identifie, s'y attache, les aime ou les déteste. Bref, ce sont eux les vraies stars qui, à l'instar des films en prises de vue réelles, doivent être sélectionnées avec soin.

Thomas Romain

FURANSUJIN CONNECTION
LE RÉSEAU PRO DES FRANÇAIS DE L'ANIM AU JAPON

À défaut de pouvoir faire passer des auditions à des héros imaginaires, c'est le choix du dessinateur, le designer, qui va se révéler décisif. Une fois encore, on distingue deux cas de figure lors du lancement de la production d'un dessin animé. Cet *anime* est-il l'adaptation d'une œuvre préexistante qui possède déjà son propre univers graphique et donc ses personnages, comme un manga ou un jeu vidéo, ou s'agit-il d'une œuvre originale ? Dans le cas où les personnages existent déjà, le travail du character designer consiste alors à les adapter pour l'animation. Mais que cela signifie-t-il et en quoi consiste concrètement son travail ?

RENDRE LES PERSONNAGES ANIMABLES

Le designer doit prendre en compte un certain nombre de contraintes techniques liées à la façon d'animer les personnages. Les animateurs 2D doivent en effet dessiner de nombreuses poses les unes à la suite des autres pour créer l'illusion du mouvement et ainsi « faire bouger » les protagonistes. Si le personnage est trop détaillé, il sera trop complexe à animer. Le designer doit donc trouver le bon équilibre : ni trop compliqué pour rendre le travail des animateurs possible, ni trop simple pour ne pas que le personnage perde tout son charme et ses caractéristiques graphiques. Dans le cas d'une production en 3D, les contraintes seront encore différentes.

LE CHARACTER SETTEI

Le mot japonais *settei* correspond au mot anglais *model-sheet*, souvent utilisé tel quel en France. Il s'agit des documents techniques de design qui sont distribués aux animateurs, à charge pour le character designer de les dessiner. Pour les principaux protagonistes, plusieurs feuilles sont nécessaires. Le personnage doit y être dessiné de manière neutre, sans poses exagérées ou angles de vue particuliers. Il y est représenté de face, de trois-quarts, de profil, de dos. Les dessins sont tracés d'une ligne claire et ne sont pas coloriés. En effet, la couleur est prise en charge par une autre personne de l'équipe de production. En revanche, des indications d'ombre et de lumière peuvent être ajoutées en utilisant une nomenclature précise (trace bleue pour l'ombre, rouge pour les *highlights*). Sur une autre feuille sont dessinés des exemples d'expressions de visages sous plusieurs angles. Les yeux des personnages étant assez détaillés au niveau des cils et des reflets de l'iris, le designer les dessine aussi souvent en gros plan. Si le personnage possède plusieurs costumes, on fournit aux animateurs autant de feuilles de *settei* différentes. Le but du *settei* : apporter aux animateurs le maximum d'indications références pour leur éviter d'interpréter eux-mêmes le design et risquer que le personnage soit dissemblable d'une scène à l'autre. Et plus le personnage est important, plus les *settei* sont précis et nombreux.

LE DESIGN ORIGINAL

Dans le cas d'une création originale, la responsabilité du character designer est encore plus importante. Il ne se contente pas d'un simple relooking, il doit créer les personnages de A à Z, penser leurs proportions, leurs attitudes, leurs expressions, leurs coiffures, leurs costumes, tout ! Il doit répondre aux attentes du réalisateur et se montrer suffisamment habile pour rendre les personnages séduisants aux yeux du public, tout en gardant bien sûr en tête que de nombreux animateurs devront être capables de les redessiner tout au long de la production. Il s'agit d'une tâche complexe mais en même temps sûrement l'une des plus valorisantes. C'est aussi l'un des postes les mieux rémunérés, notamment car le character designer principal s'occupe de dessiner lui-même les illustrations promotionnelles. À noter que, parfois, plusieurs character designers travaillent ensemble sur le même projet. Certains designers moins expérimentés se chargeront par exemple des personnages secondaires, voire de simples figurants. Il existe aussi le cas où les designers se partagent le travail en fonction du sexe des personnages,

« Répondre aux attentes du réalisateur et rendre les personnages séduisants »

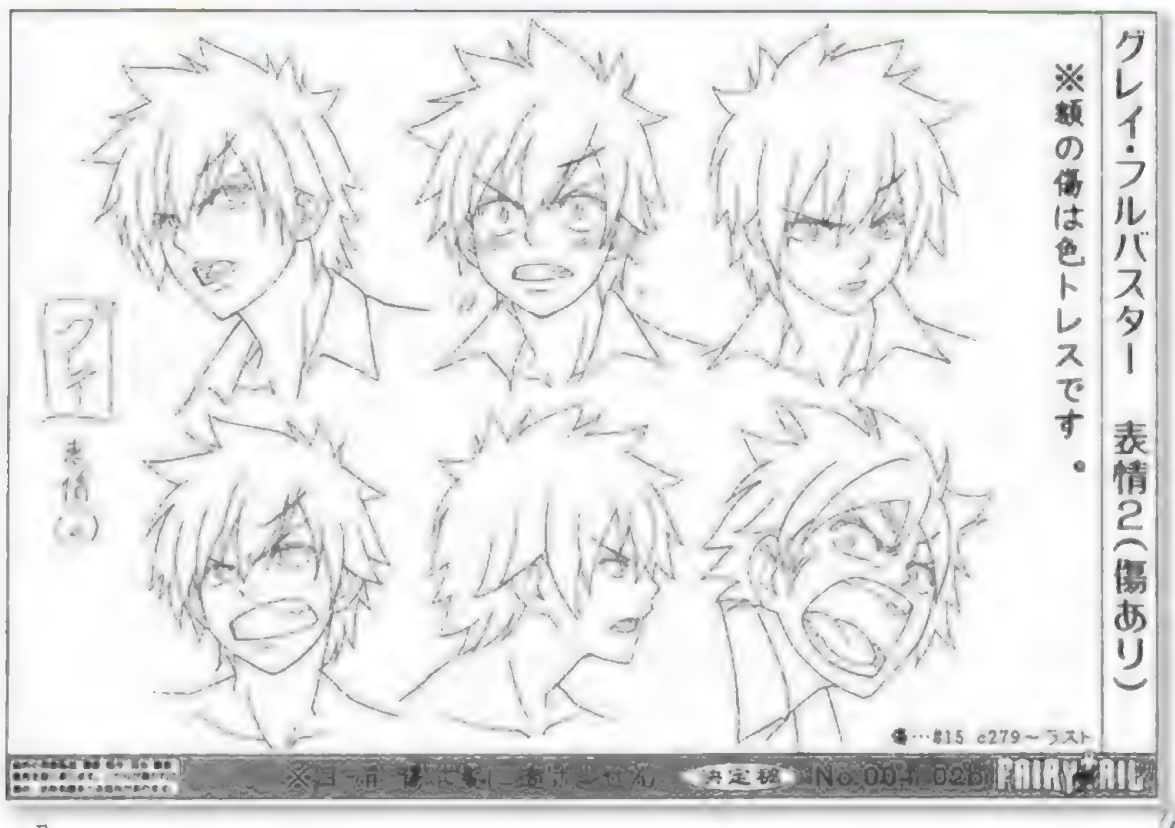
certains étant plus habiles à dessiner les jolies filles, d'autres les beaux gosses. Le public de nos jours étant très sensible au charme des personnages 2D, soigner l'attirance qu'ils peuvent exercer sur les spectateurs s'avère important.

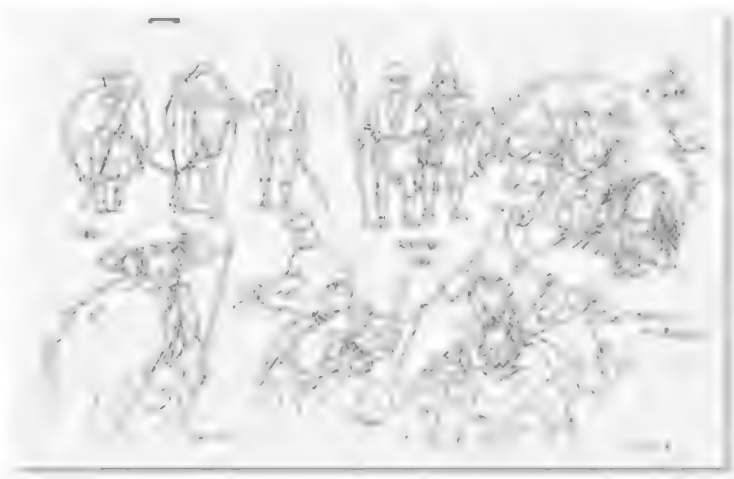
DEVENIR CHARACTER DESIGNER

C'est un rêve pour beaucoup d'apprentis animateurs, mais les places sont limitées. Sur une production, on ne compte qu'un character designer pour plusieurs dizaines d'animateurs. Souvent, les animateurs ne parviennent à ce stade qu'après de longues années de travail acharné, et encore faut-il qu'ils aient le talent, la créativité, et surtout qu'ils soient en phase avec le style à la mode. Il est d'ailleurs fréquent que les studios fassent appel à des illustrateurs renommés pour créer un dessin de référence, le *genan*, à partir duquel un animateur réalisera le *settei*. C'est un bon moyen de s'assurer le soutien des fans et augmenter les chances de succès commercial. En tant qu'étranger, il est très difficile de travailler à ce poste au Japon car il faut être capable à la fois de se conformer aux attentes des fans japonais et avoir assez d'expérience pour que le studio décide de nous confier ce poste-clé. Mais, qui sait, avec les nombreux projets de collaboration qui voient le jour, quelques Français auront peut-être la chance de devenir designer de personnages au Japon ! ■

POUR EN SAVOIR PLUS

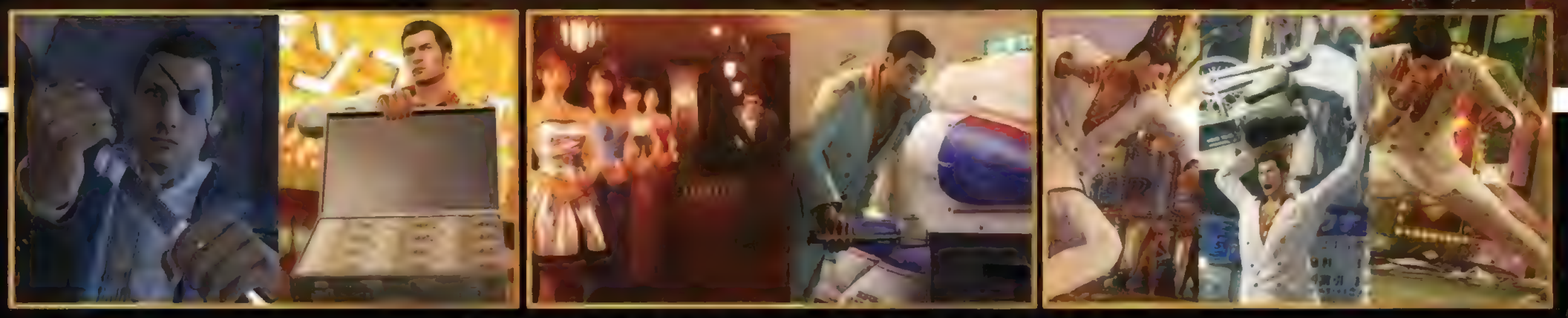
Vous vous intéressez aux metiers de l'animation ou êtes simplement un(e) amateur(trice) d'*anime* ayant envie d'en savoir plus sur leur fabrication ? Rendez-vous sur *www.furansujinconnection.com*, un site créé par les Français qui travaillent dans l'industrie de l'animation au Japon, et profitez d'un retour inédit sur la réalité du secteur.





FAIRY TAIL © Hiro MASHIMA Kodansha Ltd
©Hiro Mashima KODANSHA Fairy Tail project TV-TOKYO All Rights Reserved
©2014 K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project, MBS All Rights Reserved
BOKU NO HERO ACADEMIA © 2014 by Kohei Horikoshi SHUEISHA Inc
©1997 Nbanku・GND
©2001 Nbanku・TGNDDTM

DÉCOUVREZ LES ORIGINES DE LA SAGA !



DISPONIBLE MAINTENANT

18
www.pegi.info

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and YAKUZA are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.

PS4

SEGA

AILES GRISES
HAIBANE RENMEI

AUTEUR/EXISTENTIALISME/IMMORTALITÉ

En 2002, la production nippone donnait vie à des séries telles que le délirant *Abenobashi*, le culte *RahXephon* ou encore *GITS : Stand Alone Complex*. Loin de ces adaptations ou du déferlement technique qui peut entourer ces œuvres, le studio Radix se lance dans un projet pour le moins risqué : le portage à l'écran d'une histoire signée Yoshitoshi ABe mais tirée d'un *dôjinshi* (fanzine), *Haibane Renmei - Une fille qui a des ailes grises -*.

Bruno De La Cruz

Les grandes œuvres s'ouvrant toujours sur un plan marquant, *Haibane Renmei* choisit la chute comme entrée. Une chute inexorable, dans le vide, et que l'adolescente Rakka accepte, dissuadant en quelques mots le corbeau qui tente de la retenir...

PÂLE COCON

Une sorte de rêve prénatal et source de son nouveau nom : Rakka éclôt du cocon qui la sauvegardait jusque-là. La voici désormais à Guri, la ville qui abrite les Haiban Renmei, ces êtres auréolés et dotés de deux ailes dans le dos. C'est une poignée de ces habitantes qui recueille notre dernière venue, l'esprit encore groggy par une pareille découverte. La surprise laisse ensuite place à la chaleur d'un foyer soucieux de bien l'entourer. Reki, clope au bec et l'attitude nonchalante, sera le symbole de cette attention de tous les instants. Ce sera elle qui l'accompagnera dans la première épreuve d'une Haibane, la douloureuse poussée des ailes. Vient ensuite le temps des questions : que sont les Haibane ? Pourquoi la ville de Guri est-elle entourée d'un mur que nul n'a le droit de franchir ? Et quelle est cette confédération des Haibane ? Autant d'interrogations qui ne trouveront que très lentement, ou jamais, leur réponse. Le quotidien devient alors aussi simple qu'agréable, et chaque Haibane doit y aller de sa contribution pour aider la ville : Reki garde les enfants, Kuu et Hikari travaillent à la boulangerie, Nemu est une bibliothécaire accomplie tandis que l'énergique Kana aide l'horloger local. Rakka va alors aider chacune de ses nouvelles colocataires pour tenter de trouver sa place dans cet univers qu'elle doit appréhender.

CHAQUE CHOSE A SON TEMPS

Composée de 13 épisodes (eux-mêmes décorés de trois titres), la courte série du studio Radix (qui a fermé ses portes quatre ans plus tard, en 2006) peut se scinder en deux parties. Une première, estivale, assez rafraîchissante, avec un quotidien rythmé par les premiers pas d'une Rakka toute verte et finalement peu pensante. Elle épouse sa nouvelle vie avec un entrain certain, profitant de la bienveillance du foyer mais aussi de la ville entière. Car aux yeux des humains (comprenez : les habitants), les Haibane sont des êtres respectables, qui portent chance si on les voit. Partageant sa bonne volonté, Rakka se fond avec aisance dans ce moule tout neuf. Arrive alors l'épisode 6 et un violent hiver. Le ton se durcit en même temps que les couleurs se font moins chaudes et Rakka se voit confrontée à un événement qui va la bouleverser : l'Envol de la jeune Kuu. Cet acte, symbolisé par un envol vers le ciel, est possible pour toute Haibane ayant un sentiment d'accomplissement. Une « perte » inéluctable qui déchire Rakka et l'amènera à s'interroger davantage sur sa condition. L'œil à la recherche de l'action fera ici fausse route. *Haibane Renmei* n'est pas une série qui se regarde, mais un voyage initiatique qui nous guide. Ici, pas de poudre aux yeux. La technique minimaliste (malgré quelques *guest stars* comme l'animateur Norio Matsumoto) laisse place à une ambiance onirique maîtrisée, lentement distillée et envoûtante. Portée par des compositions musicales de Kô Otani (*The SoulTaker*) – et Masumi Itou (*Flip Flappers*) à l'*ending* - d'une finesse magistrale, l'ensemble est d'une cohésion totale. ABe a fait fort en concoctant un univers qui collectionne les petites attentions, avec en symboles des tenues adaptées aux saisons. Mais il impressionne surtout sur le relationnel des personnages. À travers des échanges très simples et *a priori* anodins, ABe dépeint des psychologies crédibles, maniérées et touchantes, un gage de qualité donnant une force émotionnelle importante dans les moments-clés de la série. Parce qu'au-delà du côté tranche de vie de ses propos, le deuil, le péché, la rédemption et le pardon sont des composantes viscérales de *Haibane Renmei*. Jamais abordées de façon frontale, leur poids variera en fonction de l'importance que vous leur accorderez.

UNIQUE...

(Re)visionner *Haibane Renmei* en 2016 offre une résonance encore plus importante à cette création. S'il est indiscutable que la production japonaise a su écumer un éventail très large de thématiques ou de genres, rares sont les récits d'auteurs n'ayant rien perdu de leur essence une fois la case adaptation dépassée. Comprenez bien, se reposer sur une histoire sortie d'un *dôjinshi* représente un pari très risqué. Il apparaît évident que le nom de Yoshitoshi ABe, bien connu du monde professionnel depuis *Serial Experiments Lain*, ait pesé dans la balance, mais le producteur d'alors, Ueda Yasuyuki,

©Yoshitoshi ABe/Aureole Secret Factory

« Une ambiance onirique maîtrisée, lentement distillée et envoûtante »

a fortement joué sa réputation dans le projet : seuls deux numéros du *dôjinshi* avaient été publiés quand le feu vert fut donné. Pour consolider pareille entreprise, Tomokazu Tokoro a rejoint le staff en tant que réalisateur. Un choix loin d'être anodin puisque ce dernier a participé à tous les *anime* sur lesquels ABe est intervenu, dirigeant notamment l'excellent *NieA_7*.

Bien que les talents d'illustrateur de Yoshitoshi ABe ne soient plus à démontrer, difficile de laisser sous silence la force qu'il donne au moindre de ses dessins. C'est bien simple, ABe s'est lancé dans *Haibane Renmei* sans aucune idée de l'histoire qui allait être narrée. Il voulait même laisser son subconscient agir et guider son crayon, un procédé créatif expérimental qu'il a fallu adapter pour un *anime*. C'est alors qu'ABe a rédigé plus de 500 pages de script, transformant une vague idée en une trame ne laissant que peu de place au hasard. C'est là qu'intervient la profondeur de son art : une illustration suffit à dépeindre la mélancolie dégagée par une maison, le regret que témoigne une femme ou l'hésitation qui ronge une âme. Un sens artistique mais aussi narratif donnant une ambiance incomparable à *Haibane Renmei*.

... ET IMMORTEL ?

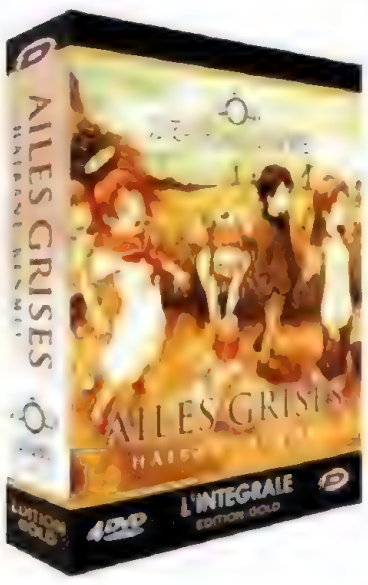
Quels sont les messages délivrés par *Haibane Renmei* ? Le simple fait de se poser la question après plusieurs visionnages (voir encadré) est très appréciable. Rien n'est explicite, rien ne vous sera conté de façon claire. On peut y voir ici les relents d'une période où l'œuvre ne mâchait pas tout le travail des spectateurs. Un segment de l'histoire qui suggère une implication. La réédition en Blu-ray de cette série qui se mérite permet donc de donner un coup de *polish* sur une œuvre un peu poussiéreuse sur le plan technique, mais dont la sensibilité ne s'éteindra jamais.

Si « *tout a une fin* », comme le rappelle Reki, c'est parce que tout est un perpétuel recommencement. Après la chute en guise d'ouverture, l'histoire se referme sur la poussée d'une graine dans une salle obscure. Un symbole fort. ■

En bref...

Une œuvre philanthrope d'une puissance émotionnelle intacte, guidée par le talent d'un Yoshitoshi ABe fascinant et surprenant. Un tableau parfois opaque bien trop souvent boudé par le grand public.

★★★★★



- **Titre original :** *Haibane Renmei - Une fille qui a des ailes grises -*
- **Année :** 2002
- **Durée :** 13 x 25 min
- **Auteur original :** Yoshitoshi ABe
- **Réalisation :** Tomokazu Tokoro
- **Character design :** Akira Takata
- **Musique :** Kow Ôtani
- **Studio :** Radix
- **Diffusion :** Dybex, Nolife, Gong, W9

INTERPRÉTATION

Sans intrigue apparente, *Haibane Renmei* est pourtant riche de questionnements : pourquoi ce mur empêche-t-il quiconque de sortir de la ville ? Que représente l'Envol ? Quels sont les péchés commis ? Les lignes qui vont suivre n'ont alors aucunement la prétention d'être paroles d'Evangile, l'art demeurant avant tout une question de sensibilité. Premier élément que l'on peut avancer : les Haibane ont bien eu une vie avant Guri. La preuve irréfutable est qu'elles n'arrivent pas toutes au même âge dans le cocon. Les souvenirs d'une vie antérieure enfouie. elles doivent se souvenir de leur rêve prénatal pour s'accomplir et libérer leur esprit avant la rédemption (Envol). C'est en se refermant sur soi-même (mal récurrent de l'adolescence) que Reki s'est suicidée sous les rails d'un train. Se donner la mort en guise de péché, telle est la punition de celui n'osant demander à l'aide. Un raisonnement qui trouve forcément un écho au Japon. Pour Rakka, le péché l'a touchée plus tard, quand son esprit et ses ailes se sont noircies lors de la «perte» de Kuu, mais sa chute initiatique rappelle inévitablement sa rencontre avec le corbeau mort au fond du puits. Rakka s'est-elle aussi donné la mort ? Que lui manque-t-il pour accéder à l'Envol ? Un nouveau visionnage ne serait pas de trop, pour notre plus grand plaisir...

SHIRO SAGISU

TRENTE ANS DE PRESTIGE

Avec plus de trente ans de carrière, Shiro Sagisu est le doyen des compositeurs de bandes-son d'animation japonaise encore en activité. Ses nombreuses collaborations sur des œuvres culte ont profondément marqué le domaine de la musique d'*anime*, et font de lui une sommité incontestable dans le domaine. Retour sur une carrière de légende.

Deluxe

Né le 29 août 1957 à Tokyo, Shiro Sagisu débute son parcours musical au sein du groupe de jazz T-Square, qu'il rejoint en tant que pianiste dès 1978. Au début des années 1980, il compose les bandes originales de plusieurs séries d'animation, parmi lesquelles un *anime* de volley-ball intitulé *Attacker You*, que le public français connaît sous le titre *Jeanne et Serge* (1984). Il composera également pour une autre série culte de cette époque, *Max et Compagnie* (1987).

Très rapidement, Sagisu ne se contente plus de séries télévisées grand public. À partir de 1985, il réalise la bande-son de *Megazone 23*, une suite d'OAV peu connue en Occident mais fédératrice au Japon, puisqu'il s'agit de la première à y connaître un succès populaire. *Megazone 23* est un *anime* cyberpunk avant-gardiste, qui réunit un grand nombre de talents de l'époque. Parmi eux se trouve un jeune animateur, Hideaki Anno, qui au même moment est en train de fonder ce qui deviendra le studio Gainax. Et c'est là-bas que Sagisu verra sa carrière décoller pour de bon.

GAINAX, LA MÉLODIE DU SUCCÈS

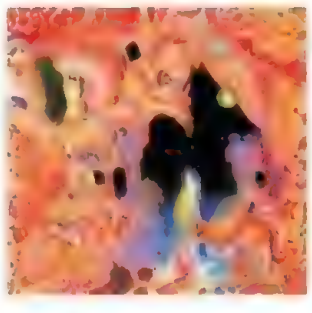
La première collaboration entre Sagisu et Anno se fera sur *Nadia, le secret de l'eau bleue* (1991), une série très célèbre et à la gestation difficile mais qui atteindra rapidement un statut culte au Japon. Mais ce n'est rien par rapport à ce qui va

Max et Compagnie © 1987 MATSUMOTO Izumi / Toho Co.,Ltd., Permi Co.,Ltd.
Nadia et le secret de l'eau bleue © 1990 ANNO Hideaki, GAINAX, MIYAZAKI Hayao, VERNE Jules / GAINAX
Neon Genesis Evangelion © GAINAX Khara Project Eva

DISCOGRAPHIE SÉLECTIVE

NADIA, LE SECRET DE L'EAU BLEUE

1991



FINAL FANTASY VI, GRAND FINALE (ARRANGEMENT)

1994

NEON GENESIS EVANGELION

1995

THE END OF EVANGELION

1997

ENTRE ELLE ET LUI

1998

BLEACH

2004

suivre. Sagisu est rappelé par Anno pour une série de science-fiction très ambitieuse : *Neon Genesis Evangelion* (1995). Inutile de dire que cet *anime* deviendra un phénomène qui changera profondément le visage de l'animation japonaise. Son succès rejaillira sur Sagisu, dont les CD de la bande-son s'écouleront à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires, du jamais vu à l'époque pour une OST d'*anime* télévisé. De la même manière qu'*Evangelion* a marqué une nouvelle étape dans l'histoire de l'animation japonaise, Sagisu a donné ses lettres de noblesse à la musique d'*anime*, qui n'est plus simplement un produit dérivé mais une œuvre à part entière.

C'est là que le style de Sagisu commence à se fixer, en un mélange subtil de fureur et de virtuosité. La série *Evangelion* alterne moments de tension, de violence et d'émotion, une variété que la bande-son reflète. On se souvient aussi bien de la puissance des thèmes de combat contre les Anges (*A Step Forward Into Terror*), que des mélodies au piano qui accompagnent l'introspection des personnages (*Hedgehog Dilemma*). L'ambition de cette œuvre se trouve aussi dans son caractère international, puisque Sagisu a emprunté au répertoire classique européen (Beethoven, Bach) et américain le fameux générique de fin *Fly me to the Moon*, un standard de 1954 qu'il a ré-enregistré dans les studios Abbey Road à Londres.

Evangelion deviendra la pierre angulaire de la carrière de Sagisu, qui y reviendra régulièrement avec de nouveaux arrangements (version symphonique, version jazz) et une réinterprétation accompagnée de nombreux nouveaux morceaux à l'occasion des récents films *Rebuild of Evangelion*, pour lesquels il remportera le Tokyo Anime Award de la meilleure musique en 2010. Selon un rapport récent de la Société japonaise des droits des auteurs (JASRAC), la bande-originale de *Evangelion* par Sagisu est classée quatrième parmi les musiques ayant rapporté le plus de royalties au Japon depuis trente ans !

UN ARTISTE AU SOMMET

Cet immense succès n'empêchera pas Sagisu de diversifier son travail et d'explorer de nouveaux horizons. C'est ainsi qu'à partir de 2004, il réalise la bande-originale de la série animée *Bleach*, adaptée du *shônen* de Tite Kubo. Le compositeur choisit un style différent de ses travaux précédents, dans un genre électro-rock moderne et original. Avec plus de neuf albums en comptant ceux composés spécialement pour les longs-métrages de la franchise, *Bleach* constitue là aussi une œuvre riche qui montre toute l'étendue du talent de Sagisu.

> « *Shiro Sagisu a donné ses lettres de noblesse à la musique d'*anime »

Les années 2010 voient le compositeur entamer un dernier virage dans sa carrière, puisqu'il s'éloigne progressivement du milieu des séries télévisées pour celui du cinéma. *Rebuild of Evangelion* en est le premier exemple, mais on peut également citer la trilogie de films *Berserk* (2012-2013) qui réadapte le célèbre manga de Kentarô Miura. Il perce également dans le cinéma *live-action* avec les deux films tirés de la licence *L'Attaque des Titans* (2015) réalisés par Shinji Higuchi, un ancien de Gainax. Dernièrement il a composé la musique du film *Godzilla Resurgence* (2016) réalisé par Hideaki Anno lui-même.

Les travaux récents de Sagisu sont reconnaissables par leur utilisation presque systématique d'une orchestration symphonique et de chœurs en anglais, qui sont devenus sa marque de fabrique. Cela s'explique par le fait que Sagisu a tendance à travailler sur plusieurs projets en même temps, tous interprétés par la Philharmonie de Londres où il a ses habitudes. Sagisu et Anno jouent de cette unité stylistique ; le film *Evangelion 3.0* contient ainsi un arrangement d'un thème de *Nadia*, et le film *Godzilla Resurgence* une piste d'*Evangelion*... Les musiques de Sagisu sont devenues tellement culte qu'elles dépassent désormais les titres qu'elles sont censées accompagner, et deviennent des points de repère dans l'œuvre désormais immense de l'artiste. ■

EVANGELION 2.0
YOU CAN (NOT) ADVANCE

BLEACH
THE HELL VERSE

BERSERK L'ÂGE D'OR

L'ATTAQUE DES TITANS

GUNDAM IRON-BLOODED
ORPHANS (MISIA)

GODZILLA RESURGENCE

2009 > 2010 > 2012 > 2015 > 2015 > 2016

SHINYA KINOSHITA

FAIRE RIRE

Après Shoichi Haga, c'est au tour de Shinya Kinoshita de se prêter au jeu et de nous présenter sa vision du Japon ! Au programme : une immersion dans le pays du Soleil-Levant qui fait la part belle aux anecdotes, grâce à cet auteur spécialisé en manga de gag ! M. M.

Qu'est-ce qui vous a donné envie de travailler dans le monde du manga ?
Je dessinais déjà des mangas à l'école primaire. J'aimais faire rire mes amis avec mes bandes dessinées. Devenu adulte, je ne savais pas trop quoi faire de ma vie mais j'avais ce souvenir d'enfant. Je me suis dit « *peut-être que je pourrais essayer ce métier* ». Voici le début de ma carrière.
J'aime faire rire des gens, mais pas en parlant : avec mes planches. Je voudrais donc écrire des mangas qui font rire (il existe un genre de « manga de gags » au Japon, NDLR).
Après mes débuts professionnels, j'ai continué à publier sur un blog. J'ai découvert que le manga avec huit cases me convenait. Et grâce à ces articles sur le blog, j'ai fait *Poten Seikatsu* qui a obtenu le prix Manga Open Grand Prix.

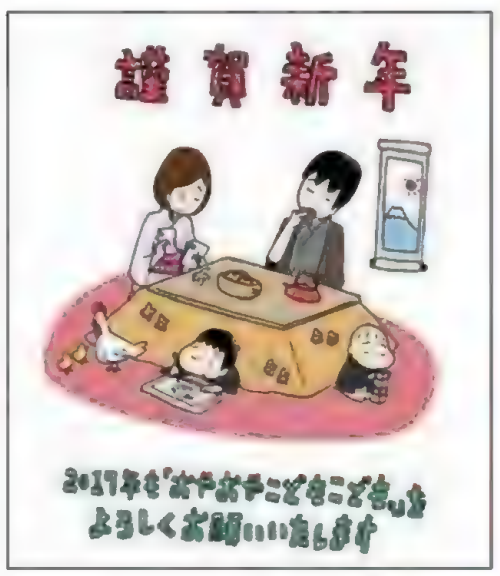
Quelles sont vos inspirations ?
Tout ce qui se passe dans la vie quotidienne. Je trouve mes inspirations en regardant la télé, les gens dans les cafés, surtout quand je trouve quelqu'un de drôle ou un peu étrange. Ensuite, je fais travailler mon imagination.
J'aimais beaucoup *Dragon Ball*, *Slam Dunk*, *Yu Yu Hakusho*, ou parmi les manga de gags *Utsurundesu* de Sensha Yoshida.
Je prends des notes, des idées, pour un essai sur le *Ikuji* (la garde d'enfants) appelé *Oyaoyakodomokodomo* (littéralement « *Oh mon enfant, oh mes enfants* », NDLR).

Pouvez-vous nous parler de votre travail de *mangaka* et des œuvres sur lesquelles vous avez travaillé ?
Je ne dessine que du manga de gag. Il n'y a pas vraiment d'histoires dans mes mangas. Ça doit donc être très loin des BD franco-belges en France. Je travaille seul, sans assistant. Assis dans un café pendant des heures, je réfléchis. Pas très intéressant à voir (*rires*). Je travaille tous les jours, sauf le dimanche. Sinon, je ne trouve pas mon rythme.
Il y a des gens qui travaillent mieux à la dernière minute mais je ne fais pas partie de cette catégorie. Je préfère donc passer les heures nécessaires pour proposer un bon travail.
La base de mon travail est une histoire en huit cases. Je dessine aussi des planches en quatre cases mais si je veux faire rire en gardant un certain rythme, quatre cases ne suffisent pas.
Un peu comme des *rakugo*. Parmi les *performers* de *rakugo*, certains parlent vite et d'autres plus posément ; je préfère ceux qui parlent lentement et tranquillement.

Comment définiriez-vous votre style de dessin ?
Il ne s'agit pas de manga avec des histoires qui vous excitent. Parfois, je dessine exprès des personnages anonymes (sans trop de particularités physiques) pour mettre encore plus en valeur la conclusion du gag.

Y a-t-il quelque chose que vous souhaitez véhiculer aux lecteurs à travers vos mangas ? Comment aimeriez-vous toucher les lecteurs français à travers vos publications ?
Je serais très heureux que mon manga fasse rire et aide à tuer le temps. Mon idéal est que quelqu'un de fatigué (après une longue journée de travail) lise quelques pages de mon manga, et ensuite, qu'il oublie tout ce qu'il a lu et aille dans la salle de bain pour prendre un bain. Ou encore dans la salle d'attente à l'hôpital, juste pour tuer le temps. Ou bien dans les toilettes, ou avant de se coucher. J'aime que mon manga accompagne la vie quotidienne des gens. S'ils oublient tout une seconde après, ce n'est pas grave.

La France est le deuxième consommateur de mangas dans le monde et désormais des mangas français fleurissent dans l'Hexagone (certains, comme *Radiant*, ont même été publiés au Japon). Qu'en pensez-vous ?
Je ne savais même pas que le manga était aussi populaire en France. Pour moi, l'image de votre pays est celle de la « haute » culture. Mais des nouveautés hybrides vont sûrement naître et c'est excitant. ■



DEPUIS, ON DIT QU'EN MONTRANT À CE JIZO QUELQUE CHOSE DE DRÔLE, ON PEUT FAIRE UN BON MARIAGE.

C'EST L'HISTOIRE DU JIZO*, SOURIANT.

ON DIT QUE CE JIZO AVAIT AUTREFOIS UNE EXPRESSION FROIDE SUR LE VISAGE.

... A EFFECTUÉ DEVANT LE JIZO UNE DANSE DU VENTRE, SA SPÉCIALITÉ, AU LIEU DE FAIRE UNE OFFRANDE.

UN JOUR, UN HOMME QUI S'APPELAIT YOTARÔ**, PAUVRE MAIS DRÔLE...

ET YOTARÔ PUT SE MARIER AVEC UNE FILLE TRÈS GENTILLE.

CURIEUSEMENT, LE JIZO A SOURI.

* JIZO EST UN *BOSATSU* (L'ÉQUIVALENT DES SAINTS CHRÉTIENS) PROVENANT DU PANTHÉON BOUDDHIQUE.

** YOTARÔ EST LE NOM D'UN PERSONNAGE QUI APPARAÎT DANS LES *RAKUGO*. IL EST OPTIMISTE ET DISTRAIT. LES GENS AUTOUR DE LUI S'INQUIÈTENT POUR LUI, UN PEU COMME CHARLIE BROWN.

MARCH COMES IN LIKE A LION

JOUER POUR CONTINUER À VIVRE

Prix Taisho, prix Kodansha, prix Tezuka, adapté en *anime*, prévu en film... *March Comes in like a Lion* est l'un des mangas les plus en vue de ces dernières années au Japon. Le titre arrive enfin dans nos contrées avec pour objectif de nous faire découvrir le *shôgi* par le biais d'un adolescent tourmenté par un lourd passé. Joan Lainé

Dix années après le subtil *Honey and Clover*, Chica Umino signe son retour aux éditions Kana avec un titre retentissant : *March Comes in like a Lion*. On y suit Rei, un garçon de 17 ans, dans son quotidien de jeune prodige du *shôgi*, un jeu qu'on vulgarise souvent en le qualifiant d'échecs japonais. Lycéen (malgré son statut de professionnel) solitaire et dépressif, il s'est pris de passion pour ce sport cérébral devenu pour lui une sorte d'échappatoire suite au décès accidentel de ses parents et de sa petite sœur. Si tout n'est pas rose dans sa vie, il trouve néanmoins du réconfort auprès de trois sœurs qui le considèrent comme un membre de leur famille. De quoi égayer un quotidien sombre.

UN JEU JAPONAIS

Il existe des jeux que l'on connaît plus ou moins, peut-être seulement de nom, peut-être même deux ou trois règles, et qui, malgré le fait qu'ils ne soient pas inscrits dans notre culture, vont nous marquer à cause de mangas. *Hikaru no Go* nous a fait découvrir le go de la plus belle des manières. *Chihayafuru* nous a conviés à l'exploration du *karuta*. Aujourd'hui, c'est au tour de *March Comes in like a Lion* de nous en dévoiler davantage sur le *shôgi*. Chica Umino attend le second volume pour nous initier au jeu, en même temps que deux des sœurs apprennent à y jouer.

À travers ce chapitre, l'auteure nous apprend les règles et les spécificités des pions. Si l'introduction au monde du *shôgi* est froide, à l'image de Rei, quand son ami Nikaido prend le relais pour expliquer, tout devient plus ludique, donc plus fluide et aisé à comprendre. Si apprendre en même temps que des personnages s'avère une bonne idée (quoique cela fasse un peu sortir de l'œuvre), on regrettera le fait d'avoir du mal à tirer des enseignements des différents matchs. Pour reprendre l'exemple de *Hikaru no Go*, même en ne connaissant rien au go, on saisissait instantanément quand le protagoniste faisait un coup génial, et cela grâce à une mise en scène exemplaire. Dans *March Comes in like a Lion*, c'est différent : le lecteur est un spectateur lointain. Si l'on suit certaines parties de Rei, il est difficile de se plonger dans le jeu, de comprendre l'importance de ses coups. De plus, les différents matchs manquent un peu d'enjeu sportif. Que notre protagoniste gagne ou perde, ça ne changera pas grand-chose à sa vie en fin de compte. De ce fait, le manga manque cruellement de tension. Heureusement pour le spectacle, l'enjeu n'est pas forcément sportif, mais aussi humain. C'est sur ce point qu'appuie l'auteure, en nous présentant les adversaires de Rei, leur parcours, leur vie mais également leurs doutes et interrogations sur leur avenir dans le *shôgi*. Le protagoniste aussi s'exprime à travers le jeu. Il peut se sentir vivant en jouant, et s'il subit son quotidien, il n'est pas question qu'il se sente faible lors d'un match. En somme, penser que *March Comes in like a Lion* est avant tout une série sportive serait mal connaître Chica Umino ; l'artiste s'intéresse à l'humain en confrontant ses doutes à ses envies.

> « *Chica Umino brille par sa manière d'aborder la psychologie de son protagoniste* »

APRÈS LE JEU, LA VIE

La plus grande partie du manga est donc consacrée au quotidien de Rei, qu'on suit par tranches. Il se rend au club de *shôgi*, entretient une relation amicale avec un professeur amateur de *shôgi* (lui qui ne s'entend pas avec les autres élèves), est collé par un ami et rival autoproclamé lui aussi joueur professionnel... Le *shôgi* est partout autour de notre héros, il l'encercle même dans sa vie privée ! Heureusement pour lui, pour se défaire de son lien avec le jeu, il est accueilli par trois sœurs : une hôtesse de bar, une collégienne et une enfant en bas âge. Bien qu'étranger à leur fratrie, il découvre en elles une sorte de famille. Et même si sa timidité le pousse à les fuir, à ne pas leur rendre visite souvent, il se sent bien chez elles. Mine de rien, il participe à des scènes importantes de leur vie, comme la découverte de l'amour de Hina, la collégienne. À vrai dire, le parcours de Rei n'a pas été simple, ce n'est donc pas étonnant qu'il trouve du réconfort dans une famille de substitution. Très tôt dans sa vie, il a été marqué par la mort de sa famille. Après cela, il a rejoint le foyer d'un maître du *shôgi* et de par son talent pour le jeu, a fait de l'ombre à ses deux enfants. Entre le fait que sa sœur biologique soit décédée et que sa sœur adoptive le considère comme un poids, cela paraît normal qu'il ressente le besoin de s'accrocher aux trois filles, de passer du temps avec elles. Chica Umino brille par la manière dont elle aborde la psychologie de son protagoniste : sa vie paraît simple, on a l'impression qu'il est éteint, victime de son quotidien, mais l'environnement dans lequel il se trouve est en réalité idéal pour lui. Petit à petit, sans même s'en rendre compte, il trouve sa place.

UNE POÉSIE EXPRESSIVE

Il se dégage de *March Comes in like a Lion* une certaine idée de l'esthétisme propre à son auteure : les lecteurs de *Honey and Clover* ne seront pas dépaysés. Il y a de la poésie dans son trait, assurément. On ressent fortement les émotions de Rei à travers ses contours et la composition des cases. En contrepoint, le manga déborde dans sa forme, autrement dit les cases se chevauchent, s'entremêlent. Cela crée de la vie, de l'expression, ce qui contraste fortement avec le caractère renfermé du personnage principal. ■

En bref...

March Comes in like a Lion propose une découverte du monde du *shôgi* en nous plongeant dans le quotidien d'un prodige introverti.

★★★★

- **Titre original :** *Sangatsu no Lion*
- **Auteur :** Chica Umino
- **Nb de tomes :** 2 en France, 12 au Japon (série en cours)
- **Prépublication :** *Young Animal*
- **Éditeur ◉ :** Hakusensha
- **Éditeur ◧ :** Kana
- **Genre :** *seinen*
- **Prix :** 6,85 €

MORIHIKO ISHIKAWA

ÉLÉMENTAIRE, MON CHER ISHIKAWA

Malgré son apport à la pop culture d'aujourd'hui, Morihiko Ishikawa fait partie de ces auteurs plutôt discrets et méconnus de la génération précédente. Il est pourtant le co-créateur de *Kamen Rider* et a participé à de nombreuses séries de *tokusatsu*[1] dont *Uchu Keiji Gavan*, soit notre bon vieux *X-Or*.

Pa Ming Chiu

Après avoir travaillé sous l'aile de l'illustre Shotaro Ishinomori, Ishikawa prend son indépendance en 1982 et s'attelle à une autre de ses marottes, à mille lieues des héros en armures de métal : le manga. Il retravaillera ensuite avec son maître sur l'adaptation de classiques de la littérature sous ce format.
Aujourd'hui, le public français a enfin l'opportunité de découvrir cet auteur à travers son adaptation des aventures de *Sherlock Holmes* grâce aux éditions Isan Manga. Quant à nous, c'est à l'occasion de Japan Touch que nous avons pu le rencontrer et le questionner sur son parcours atypique.

Quelle est votre histoire avec le manga ? Quelles sont les premières œuvres que vous avez lues ? Qu'est-ce qui vous a donné envie de faire ce métier et comment y êtes-vous arrivé ?
Mon histoire est intimement liée à un nom : *Metropolis* ! Mon premier coup de cœur en manga a été ce film de Osamu Tezuka, et le long-métrage homonyme de Fritz Lang dont il s'inspire m'a également beaucoup marqué. C'est clairement les œuvres qui m'ont donné envie de travailler dans le domaine de la fiction, et notamment de faire du manga. Quant à mon entrée dans le milieu, elle s'est faite après que j'ai envoyé des planches à l'éditeur Akita Shoten. Celles-ci ont plu et j'ai pu commencer à travailler pour eux.

Graphiquement, quelles sont vos influences ?
Osamu Tezuka bien sûr ! Sinon, en dehors du manga, j'aime beaucoup la peinture à l'huile. Et parmi les grands peintres, j'ai une affection particulière pour Picasso.

Pouvez-vous nous en dire plus sur votre travail dans le domaine du *tokusatsu* ? Qu'est-ce que cette expérience vous a apporté ?
J'ai essentiellement travaillé en binôme avec feu-Shotaro Ishinomori, ce qui m'a habitué au travail en équipe et avec un mentor. La production étant ce qu'elle était, j'ai été de surcroît formé à travailler rapidement et à tenir des délais serrés. Outre l'aspect technique, j'ai également beaucoup appris sur le plan artistique, entre autres sur l'importance du choix des couleurs, sur la façon de les accorder et de les mettre en valeur pour faire de belles images.

Photos Pa Ming Chiu
© ISHIMORI PRO INC./KUMON PUBLISHING CO., LTD

Vous avez travaillé sur divers projets d'adaptation de classiques de la littérature, mais surtout sur des enquêtes policières. Est-ce par goût personnel pour le genre ? Êtes-vous un grand amateur de mystères et d'énigmes ?
J'adore effectivement les histoires policières. Bien évidemment les romans de *Sherlock Holmes* mais aussi ceux d'Agatha Christie. En revanche, je ne suis pas vraiment les faits divers et les affaires criminelles réelles. Je préfère que ça reste de la fiction. Je suis trop sensible et j'aurais été incapable d'être détective ou policier moi-même !

Et concernant *Sherlock Holmes* en particulier, connaissiez-vous bien l'œuvre de Conan Doyle avant de travailler dessus ? Si oui, quelle est votre aventure préférée ?
Oui, j'avais lu tous les livres et, je ne saurais pas vraiment dire pourquoi, mais mon préféré est *Le Chien de Baskerville* !

Votre *character design* de Sherlock Holmes est assez éloigné de l'image populaire qu'on s'en

« *Il faut savoir que Sherlock Holmes est très populaire auprès des enfants au Japon* »

fait et il paraît assez juvénile en fin de compte. Est-ce volontaire ? Comment avez-vous procédé pour designer les personnages et l'univers de manière générale ?
Il faut savoir que Sherlock Holmes est un personnage très populaire auprès des enfants au Japon. Et peut-être que *Detective Conan* n'y est pas étranger d'ailleurs ! Mais pour en revenir à Sherlock, malgré le fait qu'il soit censé être dans la trentaine et la quarantaine, il me semblait

nécessaire de le représenter un peu plus jeune pour ne pas rebuter le jeune public. Du coup, mon Sherlock semble en effet avoir plutôt la vingtaine mais c'est un choix assumé. Pour autant, il n'y a pas de censure, sur la violence par exemple, par rapport aux textes originaux. Au Japon, on n'a pas les mêmes standards qu'en Occident.
Pour ce qui est des autres personnages, je m'en suis plus tenu aux descriptions canoniques.
Le plus difficile a été en fait de retranscrire les décors, n'étant jamais allé à Londres, et encore moins à l'époque du récit ! J'ai dû faire beaucoup de recherches sur Internet et consulter de nombreux ouvrages sur le sujet pour me documenter.
Pour l'anecdote, c'est même la première fois que je sors du Japon ! Mais j'espère avoir l'occasion de voyager plus souvent à l'avenir.

Quel est votre avis sur les adaptations modernes de *Sherlock Holmes*, celle de Guy Ritchie avec Robert Downey Jr. au cinéma, la série *Elementary* avec une Watson féminine et la série TV anglaise avec Benedict Cumberbatch dans le rôle ?
J'aime beaucoup toutes ces adaptations. Surtout celle de la BBC avec Cumberbatch. J'aime particulièrement l'idée de changer d'époque et de transposer les intrigues dans notre monde moderne, avec tout ce que ça implique, tant d'un point de vue socio-culturel que technologique. C'est quelque chose que j'aurais aimé faire, mais je suis parti dans une direction plus classique que je ne regrette pas non plus.

Y a-t-il d'autres œuvres que vous souhaiteriez adapter ? Ou à l'avenir, préféreriez-vous travailler sur des œuvres plus personnelles ?
J'adorerais adapter *Crime et Châtiment* de Fiodor Dostoievski en manga ! Et, non, je n'ai pas de projet avec des histoires personnelles. Il en existe déjà tellement de bonnes à retranscrire que je n'ai pas le temps et l'envie d'écrire les miennes ! ■

1. Séries télévisées japonaises très riches en effets spéciaux.

Remerciements à Karim Talbi et Isan Manga, à Japan Touch et bien sûr à Morihiko Ishikawa pour sa disponibilité.

PERFECT CRIME

SOYEZ BIEN SÛR DE VOTRE CHOIX

Le début d'année apporte son lot de nouveaux mangas et *Perfect Crime*, le dernier bébé des éditions Delcourt-Tonkam, fera peut-être partie de ceux qui vous marqueront le plus. Ce *seinen* singulier qui frôle sans remords la noirceur humaine et ses appétits malsains semble poser les jalons d'une intrigue captivante. Yasmine Baouche

Un homme décède dans des conditions mystérieuses au restaurant. L'inspecteur Yame enquête sur cette affaire. Persuadée que la victime a été empoisonnée, elle doit reconnaître son erreur d'appréciation lorsque l'autopsie révèle que la cause de la mort est naturelle. Malgré tout, Yame trouve l'histoire bancale et cherche des réponses. Son enquête la mène vers un mystérieux jeune homme, Tadashi Usobuki, qui se trouvait avec la victime peu avant sa mort et qui semble avoir une personnalité plutôt étrange. Mais l'homme est vraiment mort naturellement et les apparences démontrent qu'Usobuki n'y est pour rien. C'est là qu'est exposée une hypothèse à l'inspecteur Yame : d'après une étude scientifique, si l'on fait croire à une personne qu'elle va mourir, cette simple idée sèmera des troubles cognitifs dans son cerveau et chacun de ses sens la persuadera elle-même de sa mort imminente. Ainsi, Usobuki n'est peut-être là que pour suggérer la fatalité afin qu'elle se crée d'elle-même. Mais qui est-il pour avoir un tel pouvoir ?

L'ANTHOLOGIE D'UN TUEUR NÉ

Perfect Crime est davantage un recueil d'histoires courtes qu'un scénario continu. C'est en tout cas ce qui nous est présenté dans ce premier tome, et ce rythme atypique lui va bien. L'hypothèse

du meurtre par autosuggestion semble à première vue tirée par les cheveux mais les différents récits représentent autant d'arguments qui servent l'intrigue principale. La piste suivie par les policiers peut sembler risible à première vue mais en se plongeant progressivement dans l'univers d'Usobuki, le lecteur découvre les méandres de l'esprit humain avec tout ce qu'il représente de malsain, voire de glauque. Nous sommes au cœur de conflits moraux qui mettent en exergue la faiblesse des hommes, leur égoïsme et la fugacité de leur vie. Ainsi, ces contes morbides aux rythmes déchaînés sont les témoins de la violence qui peut habiter chaque personne, et montrent également combien la peur ou la colère arrivent à nous aveugler. La narration, intelligente et dynamique, rend d'autant plus crédible l'idée que le pouvoir de l'autosuggestion peut conduire jusqu'à la mort. Subsiste le mystère qu'est Usobuki.

LES MYSTÈRES DE LA MORT

Il est rafraîchissant de lire un nouveau manga et de ne pas savoir dès le premier tome si nous en avons cerné l'univers. *Perfect Crime* fait partie de ce genre de lecture, à mi-chemin entre le fantastique et le psychologique. L'esthétique rappelle les pages de *Death Note* : une écriture parfois gothique, des encrages très noirs, des visages expressifs. Le rythme calibré constitue aussi un élément commun, de même que ces morts qui ont un sens sans en avoir, cette causalité fataliste qui entoure chaque fragment de l'histoire et ce besoin de logique dans l'appréhension de la mort. Le personnage d'Usobuki semble, lui, être un lointain cousin de Sebastian Michaelis (*Black Butler*), avec ses airs de dandy, ce flegme de celui que rien n'atteint, cette assurance et cette noirceur qui semblent habiter son âme, si tant est qu'il en ait une. Le personnage est envoûtant, électrique. *Perfect Crime* redonne goût aux ambiances sombres et charmeuses teintées de malédiction qu'on retrouve parfois dans certains mangas à succès.

> *« PC redonne goût aux ambiances sombres, charmeuses, teintées de malédiction »*

L'ACCIDENT NE POURRA AUCUNEMENT VOUS ÊTRE IMPUTÉ POUR AVOIR SIMPLEMENT DÉTOURNÉ L'ŒIL UN COURT INSTANT.
TADAH
VOUS FEREZ SEMBLANT DE CONVERSER AVEC PASSION AU TÉLÉPHONE...
VOUS NE VERREZ PAS LA POUSSETTE COMMENCER À ROULER.
TADAH
JE SERAI EN BAS...
POUR L'ACHEVER !
TADAH
L'ENFANT N'AURA ENCORE MÊME VALSÉ À LA CHUTE, RASSUREZ-VOUS...
TADAH

En bref...

Un manga déroutant qui, à travers ses multiples histoires, réussit à nous faire croire à la magie d'un illusionniste de la mort.

★★★★

- **Titre original :** *Funôhan*
- **Auteurs :** Arata Miyatsuki et Yuuya Kanzaki
- **Nb de tomes :** 1 en France, 4 au Japon (série en cours)
- **Prépublication :** *Grand Jump*
- **Éditeur** ◉ **:** Shûeisha
- **Éditeur** ◧ **:** Delcourt-Tonkam
- **Genre :** *seinen*
- **Prix :** 7,99 €

LE POUVOIR DE L'AUTOSUGGESTION

Après tout, dans ce monde où nous faisons l'apologie de l'autosuggestion positive (qui aide au développement personnel et à la réussite individuelle) et négative (qui serait responsable de nos échecs), la problématique de *Perfect Crime* tape dans le mille. Bien sûr, les circonstances qui entourent les morts sont trop parfaites, trop irréelles. L'autosuggestion a ses limites et mourir car quelqu'un a semé cette idée dans la tête d'une personne rappelle davantage le film *Inception* que la vraie vie. Mais malgré cette théorie fantasque et cet exécuteur chimérique, spectateur de la nature humaine, le lecteur est pris par l'ingéniosité que révèlent ces morts. L'autosuggestion est une énergie et les énergies peuvent transformer notre environnement : c'est là que réside la véritable réussite de ce premier tome. En plus de bénéficier d'un dessin très stylisé qui fait figure de parfait décor macabre, l'histoire de ces hommes et ces femmes rappelle qu'il ne faut pas se fier aux apparences et que nos décisions peuvent être fatales. Poussé à son paroxysme, le principe d'autosuggestion dans cette histoire est une piqûre de rappel. Le contrôle des choses ne nous appartient pas toujours, seuls notre sens de la moralité et nos choix comptent. Usobuki n'est alors que la personnification du futur des protagonistes ou peut-être le juge suprême de leur conscience et leur moralité. ■

FUNOHAN © 2013 by Arata Miyatsuki, Yuya Kanzaki / SHUEISHA Inc.

MAGICAL GIRL BOY

CONTRAT APEURÉ MAIS DÉTERMINÉ

Après *Magical Girl of the End* qui transformait des mignonnes *magical girls* en meurtrières et *Desperate Housecat & Co.* qui se jouait des codes du *shôjo* à des fins parodiques, Akata remet ça avec un nouveau titre estampillé WTF?! : *Magical Girl Boy*, un mélange de romance et d'action dans un univers *magical girl* contemporain autodérisoire.

Benjamin Dulot

Autant dire qu'il sera difficile de prévoir ce que l'auteur Môkon Icchokusen réserve dans cette histoire en deux tomes qui ne perd pas l'occasion de nous amuser et surprendre. Prépublié dans le magazine *Comic Be* en 2012, ce manga détonne dans la production *shôjo* classique par son approche humoristique d'un classique de la culture populaire japonaise : les *magical girls*.

PRÉCÉDEMMENT DANS...

Le manga repose sur une série de situations improbables et l'enchaînement de ces gags sera la clé de notre plaisir masochiste. Car *Magical Girl Boy* nous fait réellement perdre la tête, que ce soit de rire ou d'interrogations. Il convient de contextualiser cette réaction en resituant l'histoire. Elle commence avec un duo de chanteuses débutantes de 15 ans dont une, Saki (la protagoniste), est amoureuse du frère (lui aussi chanteur) de l'autre. Elle utilisera cet amour pour se transformer en *magical girl* et sauver ce garçon capturé par des hommes musclés à tête d'écureuil. Mais cette transformation implique avant tout de signer un contrat et notre héroïne le fera un peu malgré elle grâce à Kokoro, la mascotte de sa mère, elle aussi *magical girl* par le passé. Ce Kokoro n'est rien d'autre qu'un yakuza macho et désinvolte qui se pense mignon avec sa tête balafrée, ses cernes et sa clope au bec. Saki doit alors déclarer son amour au frère de son amie pour réussir la transformation et terminera ainsi affublée de froufrous et autres accessoires tendances de *magical girl*... avec un corps de garçon ? On débute à peine le premier chapitre et c'est déjà le bazar dans ce manga qui prend tout à contresens et se joue des codes classiques du genre *magical girl*.

MAGICAL GENDER BENDER

Jusqu'alors, les personnages *magical girls* dans les mangas, comme leur nom l'indique si clairement, ont toujours été des filles, plutôt jeunes en général. Cela permet à un public prépubère, voire adolescent, de s'identifier à ces héroïnes surpuissantes collant des raclées à des monstres et autres ennemis de tout poil. L'idée de voir apparaître un style similaire sous le nom *magical boy* serait farfelu, car le genre existe déjà à sa manière, regroupant à peu près toutes les œuvres où l'on peut voir un garçon se transformer en gagnant une armure, des pouvoirs et autres armes lui permettant de vaincre le mal. En revanche, copier l'essence même du genre

En bref...

Portée par la parodie et l'autodérision, cette comédie innove et bouscule, quitte à en faire un peu trop.

★★★½

- **Titre original :** *Mahô Shôjo Ore*
- **Auteur :** Moukon Icchokusen
- **Nombre de tomes :** 1 en France, 2 au Japon (série terminée)
- **Éditeur** 🇯🇵 **:** Fusion Product
- **Éditeur** 🇫🇷 **:** Akata
- **Genre :** *shôjo*
- **Prix :** NC

© Môkon Icchokusen / Fusion Product Inc. 2014

magical girl pour le coller directement sur des personnages masculins reste rare dans les mangas. Une initiative éditoriale qui a dû vraiment s'imposer au Japon en tant que pied de nez, tellement les mœurs sont dictées par une éducation séparant les filles des garçons. Cela dit, certaines œuvres permettent de créer des ponts entre les mangas genrés garçon/fille : des *shôjo* utilisent la violence, comme *Basara*, ou encore des *shônen* proposent des protagonistes féminins, tels *Bimbogami ga!* ou *Ranma ½*. C'est donc sans surprise que ce manga n'hésite pas à bousculer les lecteurs hors de leur zone de confort en juxtaposant les notions « *magical girl* » et « garçon musclé » pour se rire de leurs réactions. Le résultat est sans appel : on adore et on en redemande.

LOVE IS LOVE

L'amour est présent dans *Magical Girl Boy*, en revanche il est souvent à sens unique, thématique fortement représentée dans les *shôjo*. Ici, nous avons la fameuse jeune fille éperdue de son prince charmant, comme souligné en introduction dans des pages couleur ingénieuses qui donnent déjà son ton autodérisoire au titre. Cet amour n'est pas le seul et la publication dans *Comic Be* (magazine à tendance *boy's love*) ne constitue pas un hasard puisque divers types de sexualité seront abordés, même éphémèrement, par l'auteur. Bien que l'amour hétérosexuel et homosexuel soient évoqués comme tels, certaines attractions ne sont que suggérées par des regards et autres gestes. Et lors des transformations, c'est toute notre façon de voir les personnages qui est à refaire du fait du changement non pas d'identité mais d'apparence. Le manga continue ainsi son petit jeu de chat et de souris avec un lectorat qui finit par lâcher prise et prendre les choses telles qu'elles viennent.

> *« Ce manga n'hésite pas à bousculer les lecteurs hors de leur zone de confort »*

POUVOIR DU SLIP LUNAIRE, TRANSFORME-MOI !

La croisade de l'auteur contre les clichés du genre *magical girl* continue avec des appellations de pouvoirs à rallonge, une critique sur le style vestimentaire, une pincée de parodie et beaucoup de dérision. On l'aura vite compris : tout est bon pour se moquer des *magical girls*. Voir des hommes au corps d'Apollon en mini-jupe à froufrous ne laissera personne indifférent. Mais malgré un tel attirail, les scènes d'action sont souvent passées sous silence. L'essence du *manga* reste les réactions des personnages face à ce qui leur arrive davantage que la résolution de conflit, qui reste un élément purement accessoire. Ce n'est pas un manga de *magical girls* qui combattent pour sauver l'humanité, mais de personnes coincées dans un contexte qui les dépasse. Les expressions faciales sont d'ailleurs le point fort du manga, qui parvient à nous faire rire avec ce simple détail, comme le ferait *Gintama*.

Des *magical girls* (ou presque), de l'humour et de l'amour sont donc au programme de *Magical Girl Boy*, une nouveauté Akata qui nous confirme encore une fois que son label WTF?! porte bien son nom. ■

LES FLEURS DU MAL

LIBÉRÉ, MAIS JAMAIS DÉLIVRÉ

Un jeune garçon fasciné par *Les Fleurs du mal* vole les vêtements de sport d'une camarade de classe... Ainsi débute une longue et introspective descente dans les enfers de la perversion imaginés par Shuzo Oshimi, l'un des auteurs de mangas représentant le mieux la noirceur de la jeunesse japonaise contemporaine. Joan Lainé

Après qu'Akata nous a fait découvrir l'auteur grâce au sublime *Dans l'intimité de Marie*, c'est au tour des éditions Ki-oon de s'intéresser à Shuzo Oshimi avec le manga qui l'a révélé au Japon : *Les Fleurs du mal*. Avec un titre pareil, on pense évidemment tous au fameux recueil de poésies de Charles Baudelaire, et on a bien raison. Takao, le protagoniste de l'histoire, est pris de passion pour la littérature et particulièrement pour l'œuvre du poète. La série fait également écho à Odilon Redon, qui signe la couverture de l'édition japonaise que possède le personnage principal. Sa Fleur du mal accompagnera Takao au long de son périple sentimental, telle une figure surréaliste représentant la noirceur de sa perversion.

CONTRAT DE PERVERSION

Tout débute dans une petite ville japonaise entourée par des montagnes. Takao est un collégien passionné de lecture qui aime en secret Nanako, la fille la plus populaire de sa classe. Un soir, après la fin des cours, il trouve un sac contenant les vêtements de sport de sa muse et les dérobe. Le lendemain, la nouvelle fait grand bruit dans l'établissement et Nanako est particulièrement bouleversée qu'un pervers lui ait volé ses habits. Le désarroi du protagoniste s'accroît alors, le retour en arrière n'est plus possible, il ne pourra plus remettre discrètement les affaires là où il les avait trouvées. Mais sa peine ne s'arrête pas là car il apprend très vite qu'il existe un témoin du vol : Sawa, la fille assise derrière lui en classe, une cancre vulgaire, solitaire et indéchiffrable. Manque de pot pour notre protagoniste, elle décide de le faire chanter... Elle ne révélera pas son forfait qu'à condition qu'il couche sur papier son ressenti quant au vol et les pulsions sexuelles que cela éveille chez lui. Ainsi, les deux collégiens passent un pacte de perversion. *Les Fleurs du mal* est donc une histoire d'amour peu banale présentant un jeune homme coincé entre deux femmes : l'une essayant de faire ressortir le pervers qui sommeille en lui, l'autre souhaitant entretenir une relation platonique. Au fur et à mesure que Takao prend conscience de sa sexualité déviante, sa vision de l'idéal périclite. En d'autres termes, plus il se libère et plus il est troublé, car non seulement il devient en proie aux doutes mais en plus il doit faire face aux conséquences de ses actes dénués de toute normalité.

À TOI QUE S'ADRESSE CE POÈME

Le moment est venu de se poser une question : qui doit lire *Les Fleurs du mal* ? Certains y verront une romance troublée, pleine de péripéties alors que pour d'autres, ce sera bien plus que ça. Ils se sentiront touchés personnellement, ils seront marqués dans leur quotidien à l'issue de la lecture. Le manga de Shuzo Oshimi aborde le sujet de l'expression de ses

AKU NO HANA © Shuzo OSHIMI / Kodansha Ltd.

désirs sexuels en allant de leur découverte à leur acceptation. Takao se renferme sur lui-même, il est troublé et ne sait plus où il en est. Dans ce voile de solitude apparaît Sawa : une fleur maladive, à la fois belle et cruelle. Par le biais d'un chantage, elle va permettre au protagoniste de s'affirmer en tant que « pervers ». Elle va lui faire exprimer des désirs enfouis dont il lui était impossible de parler. Car, quand on est un adolescent, introverti de surcroît, il n'est pas toujours facile d'aborder le sujet de la sexualité. Et si Sawa permet à Takao d'accepter ses désirs, *Les Fleurs du mal* joue le même rôle auprès des lecteurs. On éprouve chacun des désirs et pour s'accomplir, il faut se libérer de cette prison morale créée par notre environnement (l'école, les parents, la police) et surtout de l'idée qu'on s'en fait nous-même. En somme, le vol des vêtements de sport n'est qu'un exemple. Ce qui compte réellement, c'est le chemin que parcourt Takao de la frustration à l'acceptation. Il s'agit d'un manga qui peut avoir un effet bénéfique sur les lecteurs, et particulièrement sur les plus renfermés, car il fait réfléchir sur soi, ce qu'est l'amour et ce qu'est la sexualité.

SI TU NE VEUX PAS QUE TOUT LE MONDE SACHE CE QUE TU AS FAIT
AIDE-MOI BAUDELAIRE
DÉPÊCHE-TOI D'AVANCER !
VOLER LES AFFAIRES DE GYM DE NANAKO
JE T'AI VU

MANGA CLASSICISTE, TABLEAU SURRÉALISTE

En ouvrant *Les Fleurs du mal*, on pourrait penser que le titre pèche par excès de classicisme, que la forme et les codes du manga sont trop bien respectés, qu'il manque de folie, d'un esthétisme propre à Shuzo Oshimi. En s'y penchant de près, on s'aperçoit que ce n'est pas un défaut, car voulu par l'auteur, comme en témoignent les couvertures japonaises des trois premiers tomes (malheureusement modifiées et colorisées en édition française) représentant chacune un protagoniste avec une bulle de dialogue évoquant la BD. Plus le manga avance et plus le style de l'auteur s'éloigne de ce classicisme et gagne en détails. De plus, des éléments surréalistes ponctuent le récit, comme la présence de cette immense Fleur du mal sur la ville, et certaines scènes sont assurément des représentations métaphoriques.

« *Oshimi aborde l'expression des désirs sexuels, de leur découverte à leur acceptation* »

La première scène marquante est celle de la peinture dans la classe, servant à montrer l'extériorisation des désirs de Takao. En somme, l'auteur cadre son manga dans un support qui rappelle qu'il s'agit d'une BD, pour mieux le désagréger, se rapprocher de peintures romantiques et symbolistes. À noter qu'il maîtrise les aquarelles, comme on peut s'en rendre compte sur les dessins qu'il poste sur son compte Twitter : @shuzo_oshimi. ■

En bref...

Shuzo Oshimi sonde mieux que quiconque la difficulté qu'ont les adolescents d'exprimer leurs désirs, et brise tous les tabous sur la perversion de manière aussi explosive que symbolique.

★★★★★

- **Titre original :** *Aku no Hana*
- **Auteur :** Shuzo Oshimi
- **Nb de tomes :** 2 en France, 11 au Japon (série terminée)
- **Prépublication :** Shônen Magazine
- **Éditeur** 🇯🇵 **:** Kodansha
- **Éditeur** 🇫🇷 **:** Ki-oon
- **Genre :** *shônen*
- **Prix :** 6,60 €

DRAGON SEEKERS

WEST WEIRD AND REVOLVER

DRAGON... DRAGON... Qui veut un dragon ? L'avantage de cet animal mythique, c'est qu'on peut le mettre à toutes les sauces : dans un château rempli d'or, dans des boules de cristal, dans l'âme d'un chevalier en armure ou dans un Far West sanglant. C'est le cas avec ce western revisité paru aux éditions Komikku, *Dragon Seekers* de Hideyuki Yonehara.

Maxime Bender

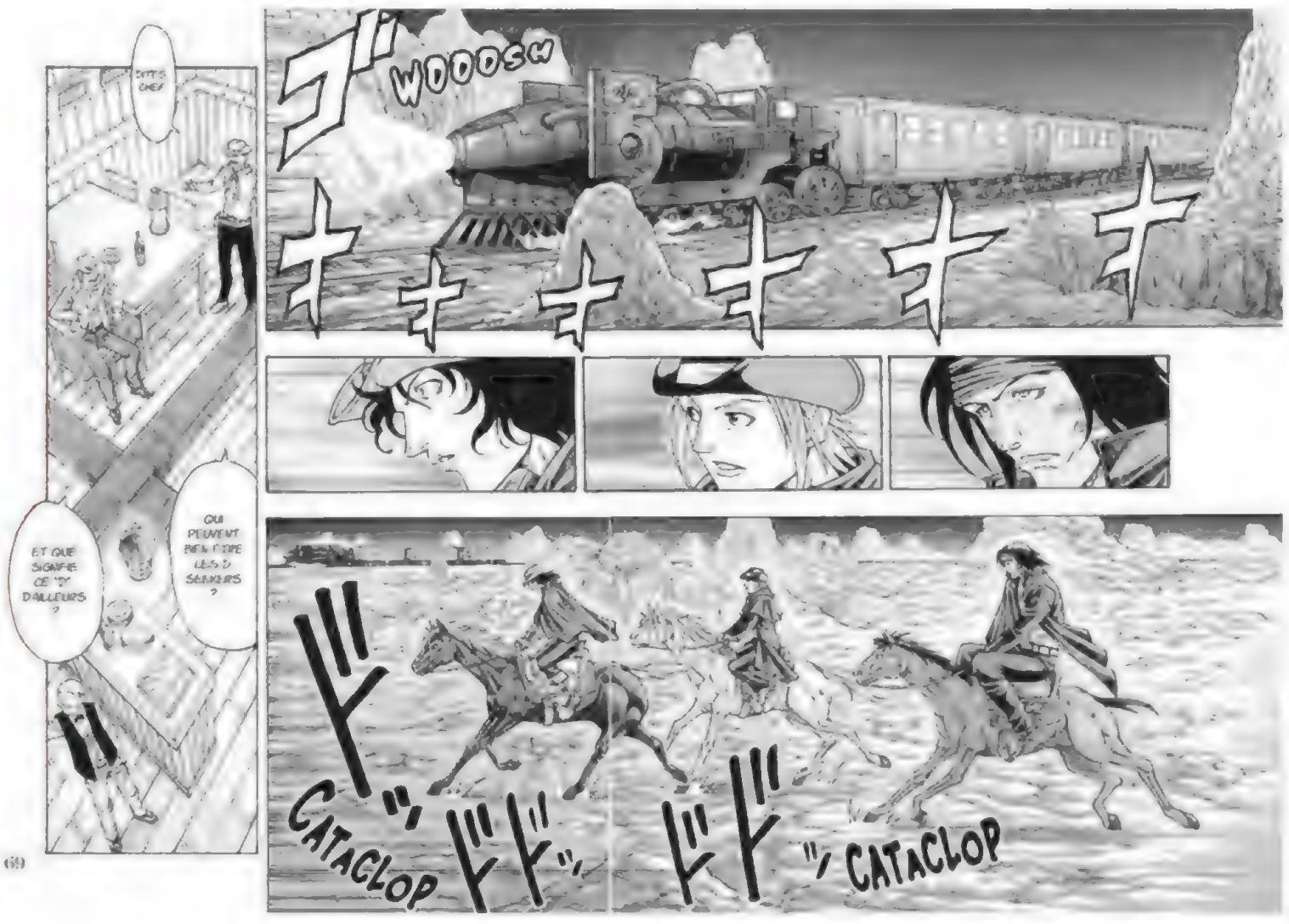
L'histoire est celle des Dragon Seekers, une bande de quatre personnes aussi puissante que violente à qui rien ne fait peur, prête à tout pour trouver un dragon légendaire. Mais dans ce scénario *Weird West*[1], empli de *fantasy*, ce ne sont pas les seuls à vouloir faire trembler la terre, les pires individus de la planète sont également sur le chemin de cette fameuse troupe. Poursuivis par la Garde nationale, prêts à jouer aux défenseurs de la veuve et de l'orphelin, ses membres arriveront-ils à justifier le nom de leur gang ? La lecture nous le dira...

Mais autant vous l'annoncer tout de suite, on saisit dès les premières pages, comme dans *Fairy Tail* ou *Game of Thrones*, qu'on ne verra pas de dragons immédiatement. Sachez également que même si le premier personnage aperçu sur la troisième planche s'appelle Lucy, ce n'est qu'une pure coïncidence ! Car en dehors de ces deux points, *Dragon Seekers* n'a aucun rapport ni avec *Fairy Tail* ni avec les contes de fées ! Ce gang de l'Ouest n'a pas vraiment l'air d'y croire, surtout au vu de leurs méthodes plutôt expéditives. Alors, arriveront-ils à faire un *home run* avec la tête d'un de leurs ennemis ? Ça, on vous le confirme et la scène est vraiment réussie, assez jouissive d'ailleurs.

POOR LONESOME VIOLENT COWBOY...

Dragon Seekers est un manga plutôt violent : âmes sensibles, s'abstenir ! Pour les autres, allez-y à pieds joints. Sur les deux premiers chapitres, au moins 97 balles et 2 coups de canon ont été tirés en un peu plus d'une centaine de planches. Le tout pour 28 morts, quelques portes défoncées et un vélo cassé. Joli ratio pour ce « manga défouloir ». Malgré tout, même avec toute cette effusion de violence, ne vous attendez pas à plier la lecture en 20 minutes, au contraire. Quelques secondes d'inattention obligeraient à reprendre le fil en amont.

L'auteur ne se contente pas d'enchaîner les scènes de baston – très bien réalisées – bêtement, il déroule un scénario intéressant, pimente le tout de quelques mystères et s'attaque à différentes thématiques (comme il l'a fait dans ses œuvres précédentes). Encore assez méconnu dans l'Hexagone, Hideyuki Yonehara est de retour dans nos proches contrées après quelques années d'absence. Vous avez peut-être déjà lu l'un de ses titres : il avait signé un excellent manga de piraterie, *Full Ahead ! Coco* (qui avait obtenu de très bonnes critiques à l'époque de sa parution), ou encore un *remake* d'une œuvre d'Osamu Tezuka, *Dämons* (sortis tous deux chez



©2015 Hideyuki Yonehara (AKITASHOTEN)

En bref...

Un manga plein de bonne volonté, de meurtre, de vengeance et d'humour. Idéal pour se défouler après une mauvaise journée.

★★★½

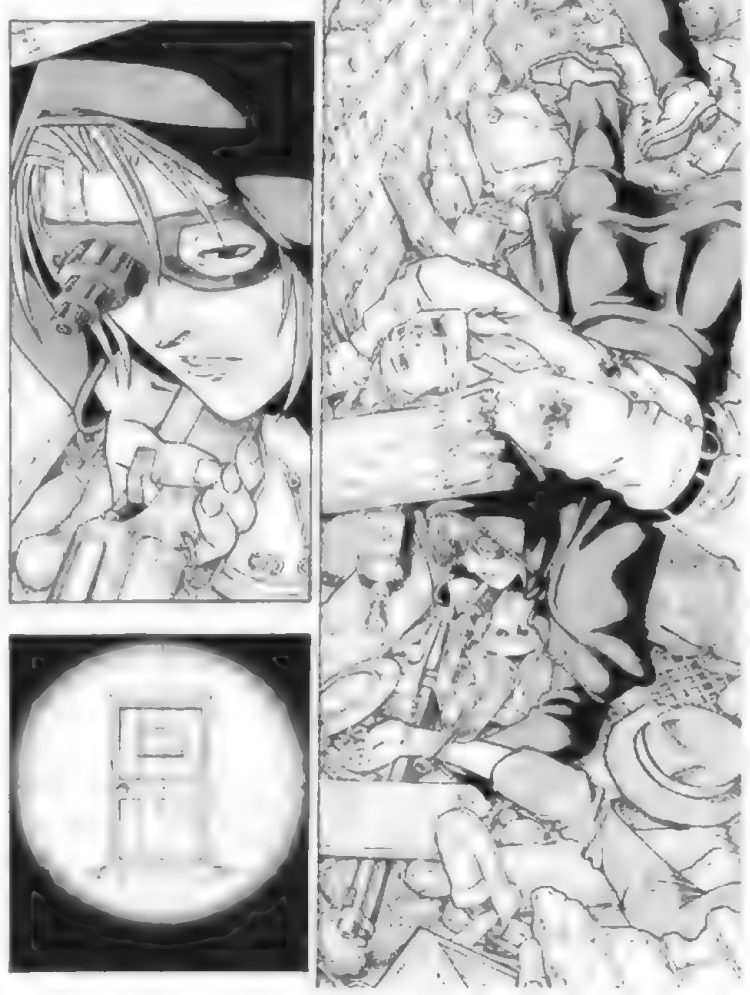
- **Titre original :** *Dragon Seekers*
- **Auteur :** Hideyuki Yonehara
- **Nb de tomes :** 2 en France, 4 au Japon (série en cours)
- **Prépublication :** *Monthly Shônen Champion*
- **Éditeur** 🇯🇵 **:** Akita Shoten
- **Éditeur** 🇫🇷 **:** Komikku
- **Genre :** *shônen*
- **Prix :** 7,90 €

Doki-Doki, mais en arrêt de commercialisation).
Le *mangaka* est bien plus prolifique au Japon et ne cesse d'être (pré)publié. *Dragon Seekers* est d'ailleurs son dernier manga démarré en prépublication en 2015 et toujours en cours dans le *Monthly Shonen Champion*.

UNE PART D'HISTOIRE DES ÉTATS-UNIS EN TOILE DE FOND

L'autre qualité de cet auteur qui avait sauté aux yeux dans *Full Ahead ! Coco*, c'est l'humour. Un trait d'esprit assez fin qu'on retrouve dans *Dragon Seekers*, utilisé avec parcimonie mais assez présent pour vous décrocher quelques sourires, et bien conservé dans la traduction. De très bonne qualité, celle-ci a été réalisée par Jean-Benoît Sylvestre, notamment reconnu pour son travail dans *Letter Bee* (plus poétique) ou *Toriko* (plus gustatif !).
D'ailleurs, c'est un changement d'éditeur français pour l'artiste et un changement de traducteur également. Dans le début de cette œuvre, on peut aussi entrapercevoir l'intérêt de l'auteur pour l'histoire du chemin de fer américain !

« L'auteur déroule un scénario intéressant et pimente le tout de quelques mystères »



Une révolution, outre-Atlantique, qui a autant détruit qu'apporté. Tribus autochtones chassées, fermes rasées, etc. Ce modèle de modernité qu'a été le train divisait la population. Un moment passionnant de l'histoire chaotique des États-Unis revisité en manga, mais avec des chasseurs de dragons redresseurs de torts.

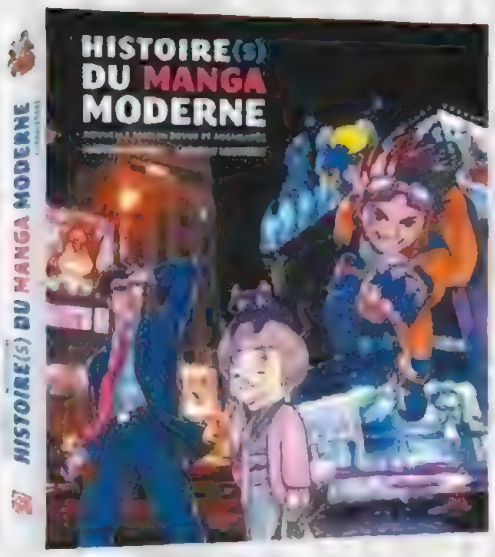
LA KHALEESI VA EN WEEK-END DANS WESTWORLD, ELLE A EMMENÉ JON SNOW

Difficile de ne pas chercher un parallèle avec les derniers westerns absorbés et bizarrement, la série TV *Westworld* vient rapidement à l'esprit.
Ce n'est pas de la science-fiction, on ne voit pas de robots, d'androïdes ou de parc à thème étrange. Mais inconsciemment, le côté sans pitié qu'évoque le Far West, la probabilité d'un complot sous-jacent et l'omniprésence de « l'existence d'un mystère » nous replongent dans cette fiction.
Il est vrai que le western s'est toujours prêté allégrement à la S.F., plus rarement à la *fantasy*.
Et c'est ce que Komikku nous propose avec *Dragon Seekers*. Peu nombreux sont les manga s'inscrivant dans le genre *Weird West*, bien plus exploré dans d'autres supports et médias comme le comics, la série TV ou le cinéma, mais celui-ci en fait partie.

Dragon Seekers n'est donc pas un manga très « fleur bleue », les « méchants » n'ont pas d'humour et sont prêts à tout pour quelques billets et lingots ; c'est le Far West après tout. Mais on sait assez vite si l'on va s'attacher ou non aux personnages. La bande est très rapidement détaillée pour pouvoir enfin avancer dans le cœur du récit. D'où leur vient cette force ? Le dragon existe-t-il ? Que nous cachent les membres de l'équipe ? Il est certain que pour les réponses, il faudra dépasser le premier tome. Ça tombe bien, les deux premiers sont disponibles aux éditions Komikku depuis le 9 février. ■

1. Genre qui mélange le western et un autre genre de l'imaginaire (science-fiction, *fantasy*, horreur...).

Enrichissez votre culture grâce aux ouvrages des éditions Ynnis



http://bit.ly/2czTBuy
Histoire(s) du manga moderne : 29,99 €

http://bit.ly/2d30KFg
108 Étoiles du Japon : 16,99 €

http://bit.ly/2hd8UKi
RockyRama Disney : 19,95 €

http://bit.ly/2d6mTOX
Le guide des compositeurs wde musique de film : 29,90 €

Vous les avez ratés lors de leur sortie en kiosque ? Ils sont toujours disponibles sur boutique.animeland.com

http://bit.ly/2gg7C1L
Japan LifeStyle 6 : 5,90 €

http://bit.ly/2cHJgeq
AnimeLand Xtra HS 6 : 6,50 €

http://bit.ly/2cHJgeq
AnimeLand X-tra 42 : 5,50 €

http://bit.ly/2fuTLSHw
AnimeLand X-tra 43 : 5,50 €

Commandez-les dès à présent et bénéficiez des frais de ports gratuits !*

*Offre réservée aux résidents de la france métropolitaine. DOM-TOM, frais de ports réduits à 2 € par article

NARUTO © 1999 by Masashi Kishimoto · SHUEISHA Inc
NARUTO GAIDEN · NANADAIME HOKAGE TO AKAIRO NO HANATSUZUKI · © 2015 by Masashi Kishimoto/SHUEISHA Inc

NARUTO

LES OBSESSIONS DE MASASHI KISHIMOTO

Publié en France depuis 2002, *Naruto* s'est imposé par sa popularité comme un manga culte ayant marqué des générations de lecteurs. Si la série s'est terminée en novembre dernier, des suites et *spin-off* continuent à voir le jour. Retour sur la fascinante aventure d'un jeune ninja blondinet inscrit à jamais dans l'imaginaire collectif.

Joan Lainé

L'histoire de *Naruto*, on la connaît tous plus ou moins : celle d'un aspirant ninja qui rêve de devenir Hokage, le chef de son village. Avec une saga d'aventure de 72 tomes, Masashi Kishimoto a eu le temps de développer divers fils conducteurs par le biais d'une multitude de personnages. Néanmoins, à travers eux, on retrouve toujours certaines récurrences thématiques, comme si l'auteur avait des obsessions pour des sujets bien

précis. Afin de mieux comprendre *Naruto*, il est nécessaire de se pencher plus en profondeur sur les thèmes que l'auteur ne perd pas de vue du premier au dernier chapitre, et que l'on retrouve même dans sa suite, *Boruto*.

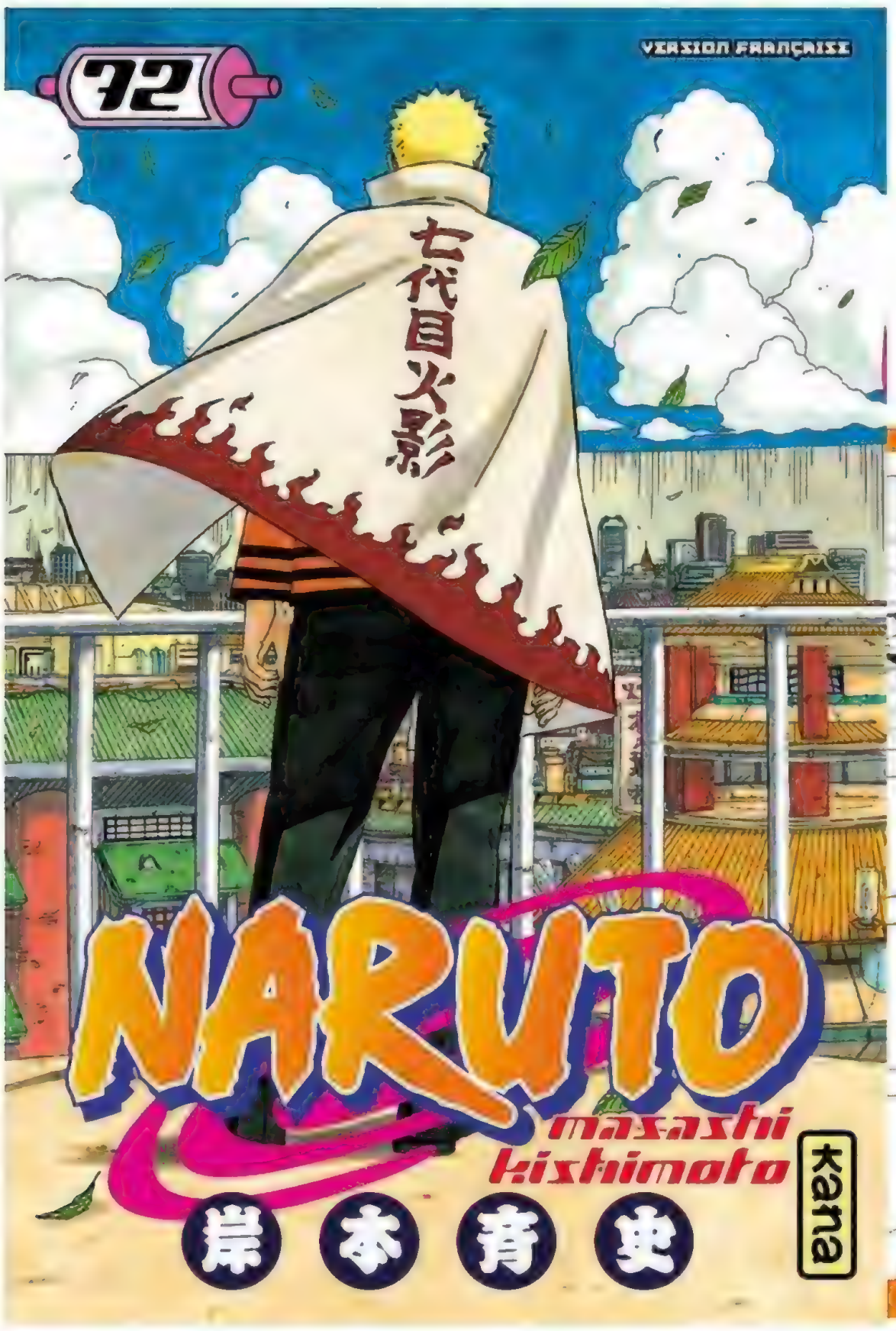
LES ENFANCES MALHEUREUSES

Si Naruto souhaite devenir Hokage, ce n'est pas par soif de pouvoir. Non, il désire simplement la reconnaissance de tous. Il faut dire que son quotidien est assez compliqué. Il est orphelin, vit seul et abrite en lui Kyûbi, le démon-renard qui a jadis dévasté son village. De ce fait, il est mis à l'écart, n'arrive pas vraiment à s'intégrer. Pour attirer l'attention, il enchaîne les bêtises et déclare donc qu'il sera un jour Hokage, un ninja reconnu et respecté. Notre jeune protagoniste connaît un manque de repères parentaux, ainsi que la solitude. Néanmoins, il s'en sort en se faisant des amis tout au long de l'œuvre, trouvant d'abord un soutien sans faille auprès de son professeur Iruka, puis se sentant dans un cocon familial auprès de l'équipe 7, composée de Kakashi, Sakura et Sasuke. Plus qu'un rival ou un ami, il voit en ce dernier un frère, quelqu'un qu'il peut comprendre sans avoir à échanger de mots. Il y a une raison à cela : Sasuke est lui aussi orphelin. En effet, un soir, son frère a tué ses parents et tous les membres de son clan avant de déserter le village. Seul survivant, le jeune homme a développé un caractère solitaire et n'a qu'une idée en tête : devenir plus fort afin de se venger.

Dans *Naruto*, on retrouve de nombreuses enfances malheureuses, de nombreux orphelins, allant bien au-delà de notre duo de personnages principaux. À l'instar du héros, les réceptacles de *bijû* sont voués à connaître la solitude, à être rejetés par leur village. Le cas le plus frappant est celui de Gaara. Alors que son père a fait sceller Shukaku en lui, le jeune garçon est devenu instable, pris de pulsions meurtrières. Craint de tous et donc menant une vie solitaire, Gaara, devenu dangereux pour son village, a fait l'objet d'une tentative de meurtre commanditée par son propre père. Dans l'univers de la série, les *bijû* ne sont pas les seuls à pouvoir changer radicalement le destin d'enfants ; il y a aussi la guerre, qui plane par sa menace omniprésente. Nagato et ses camarades eux aussi orphelins, Konan et Yahiko, en ont fait les frais avant que maître Jiraya les prenne sous son aile et les initie à l'art des ninjas.

LA VENGEANCE AU SERVICE DE LA JUSTICE

L'enfance traumatisante est un élément expliquant les actions de personnages dans le présent. Pour continuer avec l'exemple de Nagato, il se fait aujourd'hui appeler Pain et cherche à faire ressentir la douleur dans ce qu'elle a de plus extrême. En d'autres termes, il veut faire subir au monde ce qu'il a vécu durant la guerre. Mais il ne faut pas croire que ce soit gratuit, une idéologie dicte ses désirs. À l'image de l'utilisation d'une bombe atomique,



NARUTO © 1999 by Masashi Kishimoto / SHUEISHA Inc
NARUTO GAIDEN - NANADAIME HOKAGE TO AKAIRO NO HANATSUZUKI - © 2015 by Masashi Kishimoto/SHUEISHA Inc

il souhaite dissuader les pays de se faire la guerre en recourant lui-même à la violence, en créant une puissance dépassant l'armement des États, que l'on connaît sous le nom d'Akatsuki. Il n'a pas confiance en l'homme et a donc pour but de l'empêcher de nuire en faisant régner la souffrance et la terreur. Un autre personnage au passé troublé se laisse aveugler par la vengeance et cherche à se faire lui-même justice : il s'agit de Sasuke. Il se lance à la poursuite de son frère et, pour espérer le vaincre, cherche à devenir fort par n'importe quel moyen. Pour cette raison, il n'a que faire du bien et du mal et se rapproche donc des sciences interdites d'Orochimaru et Kabuto en tournant le dos à son village et à Naruto.

Dans son manga, Masashi Kishimoto dévoile donc une panoplie de personnages ayant une idée biaisée par leurs troubles personnels de la justice. Ils ne pensent pas forcément à mal, mais causent la souffrance. Cette part sombre de la personnalité représente justement ce à quoi Naruto s'oppose. Notre jeune protagoniste a lui aussi son idéal de justice, de paix. Et s'il cherche un moyen de l'atteindre durant tout le manga, une chose est claire dans son esprit : ce n'est pas par la souffrance, la terreur ou même l'illusion qu'il y parviendra. Le ninja croit que l'homme n'est pas foncièrement mauvais et que s'il agit mal dans le présent, c'est à cause de blessures du passé. Il cherche à comprendre ses adversaires, il se reconnaît en eux. Il avoue lui-même qu'il aurait pu mal tourner si Iruka n'avait pas cru en lui dès le début du manga. Alors, plus que tuer ses adversaires, il préfère essayer de les percer à jour, de leur enlever leur masque pour les sortir de la spirale de la haine. Pour cela, Naruto a une qualité : celle de pouvoir accorder le pardon.

L'INNÉ ET L'ACQUIS

L'enfance malheureuse est à la base du manga et un autre thème en découle : ce que l'on a à la naissance et ce qui s'acquiert grâce à l'entraînement. L'univers de *Naruto* est constitué de différents clans, dont certains sont les gardiens de pouvoirs héréditaires. C'est le cas des Uchiwa par exemple, la famille de Sasuke. Du fait de son appartenance à celui-ci, le jeune homme possède des pupilles spéciales, lui conférant le pouvoir de créer de puissants sorts d'illusion et de copier les techniques de ses adversaires : le sharingan. Cet attribut génétique révèle que selon Masashi Kishimoto, tous les ninjas ne sont pas égaux à la naissance. Pour autant, il est intéressant de creuser le sujet sur la pupille de Sasuke. Si elle se développe à l'enfance, elle a la capacité d'évoluer au cours de la vie de son possesseur. Il peut même se muter en kaléidoscope hypnotique. Pour ce faire, l'Uchiwa en question

« *Pour Naruto, l'homme n'est pas foncièrement mauvais, il faut chercher à le comprendre* »

En bref...

Naruto est un manga culte qui aura marqué plusieurs générations de lecteurs à travers le monde. Divertissement par excellence, il regorge de thématiques bien plus profondes qu'il n'y paraît.

★★★★★

- **Titre original :** *Naruto*
- **Auteur :** Masashi Kishimoto
- **Nb de tomes :** 72 en France, 72 au Japon (série terminée)
- **Éditeur** 🇯🇵 **:** Shûeisha
- **Éditeur** 🇫🇷 **:** Kana
- **Genre :** *shônen*
- **Prix :** 6,85 €

IL A PRIS LES COUPS À MA PLACE... POUR ME PROTÉGER?
POUR... POUR-QUOI EST-CE QUE TU...
...
T'AS L'AIR ENCORE PLUS AHURI... QUE D'HABI-TU... DE...
FAIS PAS CETTE TÊTE-LÀ...

« *Rien que pour le fait qu'il respecte l'esprit de son aîné, Boruto mérite notre intérêt* »

doit tuer son meilleur ami. En somme, quand bien même appartenir à un clan confère des pouvoirs spécifiques, les maîtriser est le fruit de lourds sacrifices.

À l'opposé de Sasuke et sa famille, on trouve Rock Lee. Rêvant de devenir ninja bien que n'ayant aucun talent naturel pour le *ninjutsu* et le *genjutsu*, il décide de se spécialiser dans le *taijutsu* (c'est-à-dire le combat au corps-à-corps). S'il n'a pas le génie de Sasuke, il développe une grande force grâce à un entraînement extrême et une volonté de fer. Plus encore, il n'hésite pas à mettre sa vie en jeu pour remporter un combat. Il ne risque pas de mourir en prenant les coups de son adversaire, mais bien en ouvrant les portes célestes régulant le chakra au sein de son propre corps. Son ennemi, c'est lui-même.

Si Sasuke est la thèse et Rock Lee l'antithèse, alors Naruto est la synthèse. Bien qu'il soit traité de bon à rien au début du manga, le plus célèbre des aspirants ninjas se fait très tôt remarquer par son potentiel incroyable : il cache une quantité incroyable de chakras en lui. Et pour cause, le jour de sa naissance, ses parents ont scellé Kyûbi en son corps. De cette manière, le démon renard lui confère une puissance supplémentaire, une sorte de réservoir de force qu'il faudra apprendre à maîtriser. Comme Sasuke donc, ce n'est pas parce qu'il est venu au monde avec un potentiel phénoménal qu'il doit se reposer sur ses lauriers. Cependant, Naruto ne compte pas uniquement sur le *bijû* (Kyûbi) et l'héritage de son père pour se battre, il apprend également le mode ermite. Un *senjutsu* extrêmement complexe à maîtriser que lui initient Jiraya et les crapauds. Il s'agit de sa vraie valeur, basée sur sa perception de la nature et non sur la puissance de son hôte. En somme, il acquiert des capacités à la force de sa volonté et de sa sagesse, en faisant fi de ses avantages dus à sa naissance. De cette manière, le protagoniste allie l'inné et l'acquis, ce qui en fait un ninja hors-norme.

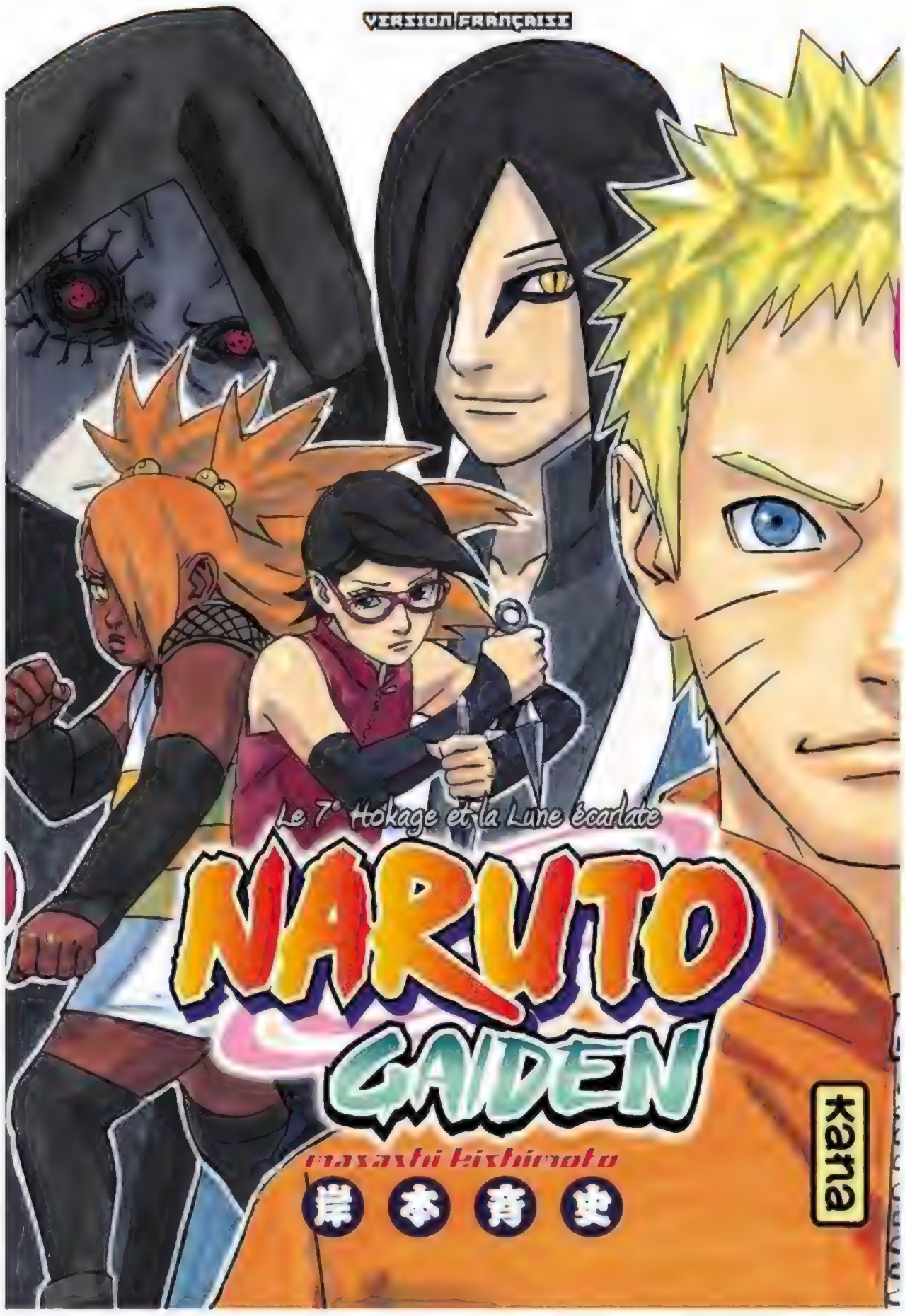
TOUT EST QUESTION DE GÉNÉRATIONS

Si la question de l'héritage est importante dans *Naruto*, c'est que du premier au dernier chapitre du manga, Masashi Kishimoto est obsédé par les générations. Durant son œuvre, on suit l'évolution de la fameuse équipe 7, de sa formation à sa dislocation. Elle est composée de trois aspirants ninjas (Naruto, Sasuke et Sakura) et d'un maître (Kakashi). Sur ce format, il existe d'autres équipes avec des aspirants ninjas de l'âge de Naruto dans le village de Konoha. Les anciens apprennent aux jeunes, ils leur transmettent non seulement des techniques mais

NARUTO © 1999 by Masashi Kishimoto . SHUEISHA Inc
NARUTO GAIDEN ANADAIME HOKAGE TO AKAIRO NO HANATSUZUKI © 2015 by Masashi Kishimoto SHUEISHA Inc

aussi une philosophie. C'est tout le système du village qui est basé sur cet apprentissage générationnel qui rappelle la manière dont sont formés beaucoup de *mangaka* : ils assistent un artiste avant de se lancer dans le milieu et de devenir à leur tour le maître de dessinateurs débutants. Pour en revenir à l'équipe 7, même après que les trois jeunes héros se sont séparés, le thème de la génération revient. En effet, ils sont chacun pris sous l'aile d'un membre du trio des ninjas légendaires : Jiraya pour Naruto, Orochimaru pour Sasuke et Tsunade pour Sakura. Ainsi, l'équipe du passé continue d'exister à travers les jeunes qu'ils forment dans le présent ; c'est un héritage perpétuel.

Même en dehors de toute notion politique, Masashi Kishimoto joue la carte des générations, en dessinant un Naruto sortant peu à peu de l'ombre de son illustre paternel. En suivant ce raisonnement, il est donc logique que le manga continue après l'histoire de notre ninja favori, qu'on suive une nouvelle génération de personnages. De ce fait, l'auteur a écrit une histoire en un volume nommée *Le 7e Hokage et la lune écarlate*. Il nous présente Sarada, la fille de Sasuke. Ce *one-shot* sert à faire la transition avec *Boruto*, la suite officielle du manga dans laquelle on retrouve le fils de Naruto et toute une nouvelle génération de ninjas. Il ne s'agit pas uniquement d'une passe d'armes de personnages, puisque Masashi Kishimoto abandonne le dessin de la série (mais il supervise le scénario écrit par Ukyô Kodachi). C'est désormais Mikio Ikemoto qu'on retrouve aux crayons. S'il est inconnu en tant qu'auteur, tous les lecteurs de *Naruto* connaissent son travail : il a été assistant sur le manga pendant les quinze années de publication. Il était entre autres en charge des foules, des décors, des blancs et des dégradés. Il a même participé à la conception de personnages aussi importants que Zabuza et Haku, les deux premiers ennemis de l'équipe 7. Ainsi, on en revient à ce qu'on énumérait précédemment : il existe une analogie entre un *jônin* (ninja supérieur) qui apprend à des *genins* (aspirants ninjas) et un *mangaka* qui enseigne à ses assistants. À l'intérieur même de sa fiction comme dans sa réalisation, Masashi Kishimoto véhicule une certaine idéologie de l'artisanat et du rapport entre les maîtres et les élèves. Il a appris un savoir-faire à Mikio Ikemoto et celui-ci va l'appliquer pour mettre en scène une nouvelle équipe de héros. Et rien que pour le fait qu'il respecte l'esprit de son aîné, *Boruto* mérite amplement l'intérêt des lecteurs. ■



LE TROISIÈME GÉDÉON

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Si le public occidental est fasciné par le Japon féodal et ses samouraïs, les Japonais sont en retour volontiers attirés par notre siècle des Lumières, son architecture rococo, ses romantiques en chemise à jabot et ses perruques blanches. Un folklore qui n'a pas manqué d'inspirer Taro Nogizaka (*La Tour Fantôme, Team Medical Dragon*) pour son *seinen Le Troisième Gédéon*.

Pa Ming Chiu

Ce n'est pas la première fois que ce contexte sert de support à l'imaginaire nippon. Tout le monde se souvient encore du très LGBT *Versailles no Bara*, soit *Lady Oscar* dans notre contrée. Plus récemment, on pense aussi au manga *Marie-Antoinette - La jeunesse d'une reine* de Fuyumi Sôryô, ou encore au dérangeant mais excellent *Innocent* de Shin'ichi Sakamoto.
Le Troisième Gédéon s'inscrit également dans cette période-clé, soit à la fin des années 1700, à la veille de la Révolution française qui marquera le déclin du siècle des Lumières. Cette période troublée et charnière pour notre pays et les droits de l'homme exerce toujours une fascination compréhensive, et propose à la fois un décorum esthétisant et des enjeux aussi passionnants d'un point de vue géopolitique que potentiellement dramatiques.

LA PLUME ET L'ÉPÉE

En 1788, le jeune Gédéon est un idéaliste qui rêve de pouvoir représenter le tiers état aux états généraux afin d'endiguer la misère et la famine en France. En attendant, il essaye de gagner sa vie et de subvenir aux besoins de sa fille en écrivant... des nouvelles érotiques mettant en scène la reine Marie-Antoinette et la duchesse de Polignac !
Mais si Gédéon est contre la noblesse, il semble pourtant en être originaire, ce que va confirmer sa rencontre avec Georges le duc de Loire, son frère adoptif perdu de vue depuis des années. Ce dernier est également en révolte contre l'ordre établi, mais contrairement à Gédéon qui prône la non-violence et veut se battre avec des mots, Georges n'hésite pas à adopter des méthodes plus mortelles pour arriver à ses fins... Quelle va être l'influence de ces deux hommes sur la Révolution française à venir ? Parviendront-ils à travailler de concert ou leurs différends finiront-ils par briser leur lien ?

COURS D'HISTOIRE

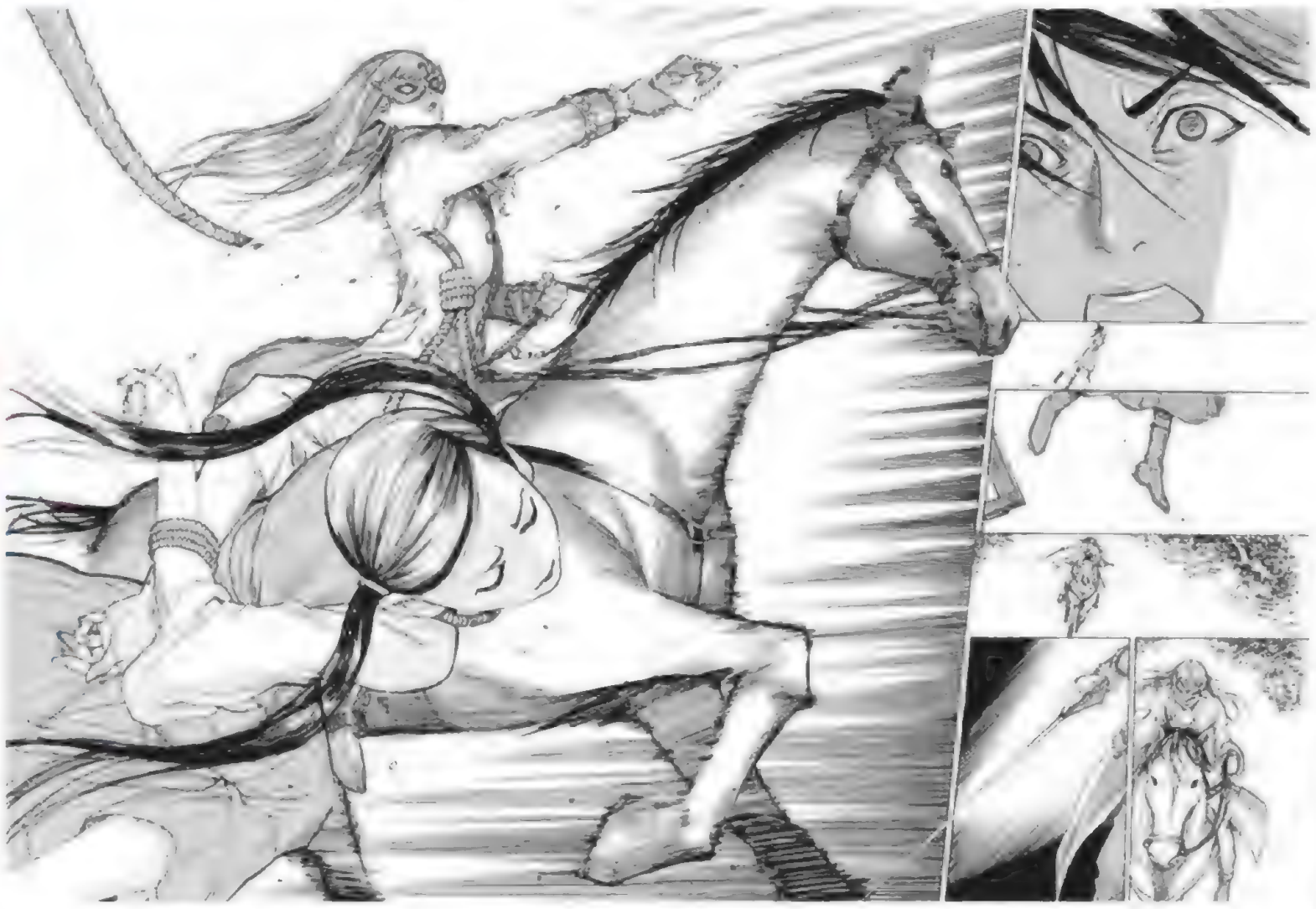
Après la lecture du premier volume, l'histoire reste encore mystérieuse. Qui sont les deux autres Gédéon en question ? À moins que ce titre ne fasse tout simplement référence aux multiples facettes du personnage, à la fois père, provocateur public et bientôt politicien humaniste. Pour l'instant, il est encore trop tôt pour le dire. Il n'est en tout cas pas excessif de supposer que Gédéon soit librement inspiré d'Anne-Gédéon de La Fitte de Pelleport.
Né en 1754 et mort en 1807, Anne-Gédéon était un aventurier, homme de lettre et libelliste comme notre héros. Tel ce dernier, il a également connu

En bref...

La Révolution française sert à nouveau de cadre pour un *seinen* au ton critique et dramatique. Avec ce premier tome fort réussi, *Le Troisième Gédéon* est définitivement un titre à surveiller de près.

★★★★

- **Titre original :** *Dai-3 no Gideon*
- **Auteur :** Taro Nogizaka
- **Prépublication :** *Big Comic Superior*
- **Nb de tomes :** 1 en France, 4 au Japon (en cours)
- **Éditeur VO :** Shogakukan
- **Éditeur VF :** Glénat
- **Genre :** *seinen*
- **Prix :** 7,60 €



l'incarcération et a été amené à jouer un rôle dans la Révolution française. La ressemblance ne paraît pas fortuite, sauf si bien sûr, le véritable Anne-Gédéon venait à apparaître lui-même dans les planches.

À l'instar d'autres mangas sur cette période, Taro Nogizaka n'hésite pas en effet à y faire figurer des personnalités ayant réellement existé, et pas pour une simple apparition mais en tant que personnages centraux. Ainsi, on peut déjà faire la rencontre de versions fantasmées mais crédibles, tant dans leurs portraits physiques que dans leurs histoires respectives, de Robespierre et de Saint-Just dans ce premier volume.
À moins d'un retournement à venir, le duc de Loire est pour l'instant le personnage le plus détaché de la réalité historique. En l'état, il évoque plutôt Griffith de *Berserk*, avec qui il partage une apparence androgyne, de longs cheveux blonds, un goût certain pour les masques et une personnalité

J'ACCEPTE !
MONSIEUR LE DUC, JE VOUS DÉFIE !!
QU'ON APPORTE MON ÉPÉE !
NOUS NE SOMMES PAS AU BAL MASQUÉ, QUE JE SACHE !!
J'ARRACHERAI CE LOUP DE VOTRE VISAGE MOI-MÊME !
GÉDÉON !
C'EST MOI...

« *L'auteur prend le temps de poser ses pièces et de développer ses personnages* »

UN GÉANT AUX TRAITS ÉTRANGES ET UN JEUNE BELLÂTRE... CURIEUSE COMPAGNIE !!
MAIS SI VOUS AVEZ UNE OBJECTION À FORMULER, JE VOUS ÉCOUTE !
EST UN COMPORTEMENT INDIGNE D'UN NOBLE !
DONNER DU FOUET À UNE JEUNE FILLE...
À VOTRE GUISE ...

contrastée, tour à tour douce ou meurtrière ; on a vu pire comme référence.
Quant à la narration, elle s'avère bien ficelée et très prenante. L'auteur prend le temps de poser les pièces sur son échiquier et de développer ses personnages, avec en enjeu principal la relation entre Gédéon et George ainsi que leurs conceptions divergentes de la révolution – relation complexe et fragile, qui menace de basculer à tout instant de l'amour à la haine.
On n'échappe pas toutefois à un peu de *fan service* typiquement nippon, avec des situations et des sous-entendus ambigus qui devraient ravir les amateurs de *yaoi*.

Par ailleurs, la peinture de l'époque est des plus réussie, nous faisant ressentir son climat de profonde injustice sociale et constituant un leitmotiv puissant pour les personnages.
À noter qu'un superviseur historique est même intervenu sur le titre pour assurer la crédibilité de l'ensemble, ce qui fait d'autant plus froid dans le dos lorsque Gédéon détaille les tortures pratiquées à l'époque par la soi-disant justice du pays...
Graphiquement, le manga est en revanche encore un peu inégal. Les personnages en gros plans sont superbes et expressifs mais les plans larges bâclés, parfois maladroits, et les décors légèrement vides. Côté mise en scène et découpage, on se contente du minimum syndical. C'est propre et ça fait le job, notamment pendant les scènes d'action, mais on ne trouve rien de bien audacieux non plus. Gageons toutefois qu'il sera difficile de passer après la magnificence d'*Innocent*, et que cet aspect pourrait bien s'améliorer dans les tomes suivants.
En attendant, *Le Troisième Gédéon* est un titre qui attise la curiosité et on espère qu'il atteindra son plein potentiel. S'il conserve sur la longueur le rythme, l'orientation vraiment adulte et la qualité d'écriture de ce premier volume, on n'en doute pas une seconde. ■

ANIMATHÈQUE

LA SÉLECTION ANIMÉE DE LA RÉDACTION

Voici notre sélection des sorties DVD et Blu-ray des films et séries d'animation. Nos notes prennent en compte l'effort fourni par l'éditeur pour rendre son produit plus attractif.

Rubrique réalisée par Marichka Besse

5 À NE PAS RATER
4 VRAIMENT BIEN
3 PAS MAL
2 PASSABLE
1 DÉCEVANT

ORIGINE

ÉDITION STANDARD

FICHE TECHNIQUE

Support	Année	Studio	Durée	Langues	Sous-titres
Blu-ray	2006	Gonzo	95 min	JP/FR	FR

3,5 NOTE FILM
NOTE PRODUIT 2

Éditeur : @Anime • **Sortie :** 11/01/2017 • **Prix :** 24,95 €

Une édition Blu-ray classique permettant de (re)découvrir *Origine* dans de bonnes dispositions. Même s'il s'agit d'une version standard, dommage qu'il n'y ait pas de bonus. ■

- La réédition d'un classique de l'animation
- Pouvoir voir le film en Blu-ray
- La jaquette réversible
- Aucun bonus

©GONZO/Gin-iro no Kami no Argaiou Project

SHIN MAZINGER EDITION Z THE IMPACT

INTÉGRALE 2 LIVRETS DE 128 PAGES

FICHE TECHNIQUE

Support	Année	Studios	Durée	Langues	Sous-titres
Blu-ray	2009	Bee Media, Code	26 x 25 min	JP	FR

3,5 NOTE FILM
NOTE PRODUIT 3,5

Éditeur : Kazé • **Sortie :** 11/01 • **Prix :** 59,95 €

- L'intégrale
- Les livrets
- Trop d'emballages plastiques

Un coffret très complet et de bonne qualité, digne d'une intégrale ! Les deux livrets apportent une réelle plus-value. Mais pour une question écologique, il était inutile d'emballer dans du film plastique tous les éléments du coffret. ■

THE PERFECT INSIDER

11 ÉPISODES **UN ARTBOOK DE 144 PAGES**

FICHE TECHNIQUE					
Support	Année	Studio	Durée	Langues	Sous-titres
DVD	2015	A-1 Pictures	11 x 23 min	JP	FR

Le gros point fort de ce produit est son *artbook* qui contient des interviews, des illustrations et des croquis de la série (décors, personnages), un guide des épisodes... Un livret incontournable ! ■

Éditeur : Kazé ● **Sortie :** 25//01/2017 ● **Prix :** 29,95 €

- ⊕ Le façonnage et le contenu de l'*artbook*
- ⊕ Le rapport qualité/prix
- ⊖ L'absence de coffret

4 NOTE SÉRIE / NOTE PRODUIT 4

TERRA FORMARS

FICHE TECHNIQUE					
Support	Année	Studio	Durée	Langues	Sous-titres
Blu-ray	2014	Liden Films	13 x 24 min	JP/FR	FR

Entre le porte-clé, la clé USB et les bonus vidéo, cette intégrale séduit par son coffret. Mais comme pour *Shin Mazinger*, le fait d'utiliser les box 1/2 et 2/2 utilise trop de film plastique (mais se comprend pour des questions d'économie). ■

Éditeur : Kazé ● **Sortie :** 25/01/2017 ● **Prix :** 39,95 €

4 NOTE FILM / NOTE PRODUIT 3,5

INTÉGRALE SAISON 1
VERSION NON CENSURÉE
BONUS EXCLUSIFS

- ⊕ Les deux livrets
- ⊕ La saison 1 en intégralité
- ⊖ Les films plastiques

CALENDRIER DES SORTIES

DATES PRÉVUES ET ANNONCÉES AU MOMENT DE L'IMPRESSION DU MAGAZINE

FÉVRIER

DATE	NOM	FORMAT	ÉDITEUR	ORDRE DE PRIX
01/02	*Les Mystérieuses Cités d'or* saison 3 partie 2	DVD	Universal	NC
08/02	*Ushio & Tora* boxset 3/3	DVD	Kazé	29,95 €
08/02	*Ushio & Tora* boxset 3/3	BD	Kazé	34,95 €
08/02	*Yo-Kai Watch* saison 1 box 2/3	DVD	Kazé	14,95 €
15/02	*Log Horizon* saison 2	DVD	Kana	54,99 €
22/02	*Fairy Tail* collection 4	DVD	Kana	NC
22/02	*Kuroko's Basket - Winter Cup film 1 - L'Ombre et la lumière*	DVD	Kazé	14,95 €
22/02	*Kuroko's Basket - Winter Cup film 1 - L'Ombre et la lumière*	BD	Kazé	19,96 €
22/02	*Mobile Suit Gundam Trilogie*	BD	@Anime	NC
22/02	*Mobile Suit Zeta Gundam* édition collector box 1/2	BD	@Anime	NC
22/02	*Nura* intégrale saison 1	DVD	Kazé	59,95 €
22/02	*Nura* intégrale saison 1	BD	Kazé	69,95 €
22/02	*Sailor Moon* saison 1 box 1/2	DVD	Kazé	34,95
NC/02	*Capitaine Flam* saison 1 vol. 2 édition remasterisée	NC	AB	NC

À SURVEILLER DE PRÈS !

15/02

LOG HORIZON SAISON 2

DVD

Éditeur : Kana

Prix : 54,99 €

15/03

GHOST IN THE SHELL (1995 + 2.0 + OST) STEELBOOK SPÉCIAL FNAC

Support : NC

Éditeur : @Anime

Prix : NC

MARS

DATE	NOM	FORMAT	ÉDITEUR	ORDRE DE PRIX
08/03	*Sword Art Online saison 2* premium box 1/2 arc 1	BD	@Anime	NC
08/03	*Kill la Kill* box 2/2 premium	DVD	@Anime	39,95 €
08/03	*Kill la Kill* box 2/2 premium	BD	@Anime	49,95 €
15/03	*Ghost in the Shell* (1995) standard	DVD	@Anime	14,95 €
15/03	*Ghost in the Shell* (1995) standard	BD	@Anime	24,95 €
15/03	*Ghost in the Shell* (1995 + 2.0) Steelbook	NC	@Anime	29,95 €
15/03	*Ghost in the Shell* (1995 + 2.0 + OST) Steelbook spécial FNAC	NC	@Anime	29,99 €
15/03	*Ghost in the Shell : ARISE* film 1 + film 2 standard	DVD	@Anime	14,95 €
15/03	*Ghost in the Shell : ARISE* film 1 + film 2 standard	BD	@Anime	19,95 €
15/03	*Ghost in the Shell : ARISE* - film 3 + film 4	DVD	@Anime	14,95 €
15/03	*Ghost in the Shell : ARISE* - film 3 + film 4	BD	@Anime	19,95 €
15/03	*Ghost in the Shell : ARISE Pyrophoric Cult* standard	DVD	@Anime	14,95 €
15/03	*Ghost in the Shell : ARISE Pyrophoric Cult* standard	BD	@Anime	19,95 €
15/03	*Ghost in the Shell : The Movie* standard	DVD	@Anime	19,95 €
15/03	*Ghost in the Shell : The Movie* standard	BD	@Anime	24,95 €
15/03	*Naruto Shippuden* vol. 35	DVD	Kana	NC
29/03	*One Piece Dressrosa* 8	DVD	Kana	29,99 €

PARIS MANGA & SCI-FI SHOW

23e EDITION

PORTE DE VERSAILLES - HALL 2

25&26 MARS 2017

BOUTIQUES - DÉDICACES - PHOTOS - COSPLAY - CONCERTS
ANIMATIONS - JEUX VIDÉO - COMICS - MANGA - CONCOURS

Préventes actuellement sur WWW.PARISMANGA.FR
Avec weezevent et sur

1 jour Sam ou Dim : 13,50€ au lieu de 14€
2 jours : 26,50€ au lieu de 27€

GAME ONE · KZ tv · NOLIFE · J-ONE · Syfy · Direct Matin · nickelodeon · Canal J.com
Coyote · Chasseurs de Monstres · Mangas · Otaku · Animeland · Collector Discount · Lotus Noir · Mangas · OTK

MANGATHÈQUE

LA SÉLECTION DE LA RÉDACTION

Mangathèque, c'est la sélection – subjective – des nouveaux titres reçus et à paraître ces mois-ci qui ont le plus marqué, en bien ou en mal, la rédaction d'*AnimeLand*.

Rubrique réalisée par Maxime Bender, Marion Cochet-Grasset, Bruno De La Cruz et Joan Lainé

couverture provisoire

GIFT ±

- **Auteur :** Yuka Nagate
- **Prépublication :** *Manga Goraku*
- **Tomes au Japon :** 6, série en cours
- **Éditeur VO :** Nihon Bungeisha
- **Éditeur :** Komikku
- **Sortie :** 26/01
- **Prix :** 8,50 €

POUR PUBLIC AVERTI

SEINEN

Tamaki Suzuhara est une lycéenne calme pour qui chaque vie compte. Pourtant, en dehors des heures de classe, elle fait du trafic d'organes ! Alors qu'elle « désassemble » ses victimes, son partenaire livre les viscères à un médecin pratiquant illégalement la chirurgie. L'éditeur estampille le *seinen* et son personnage comme un « Dexter au féminin », et on comprend sans mal pourquoi. Quelques touches de *gore*, un univers violent mais réel, un dessin aussi précis que les incisions de Tamaki au scalpel : tous les ingrédients sont présents dans ce premier volume pour donner envie de continuer. Un *thriller* très bien mené où les destins se croisent, et où la morale des lecteurs sera secouée. ■ **M.CG**

FOSSILES DE RÊVES

- **Auteur :** Satoshi Kon
- **Prépublication :** *Young Magazine*
- **Tomes au Japon :** *one-shot*
- **Éditeur VO :** Kôdansha
- **Éditeur :** Pika
- **Sortie :** 08/02
- **Prix :** 22 €

SEINEN

Connu et reconnu pour ses films d'animation, Satoshi Kon a aussi marqué le manga avec sa métafiction *Opus* ou encore *Kaikisen*. Pika propose cette fois de nous plonger dans l'univers de l'auteur à travers un recueil d'une quinzaine de nouvelles. De la science-fiction au sportif, de l'humour à l'action, on retrouve les thèmes fétiches de l'artiste, notamment la frontière entre le réel, le fictif et le rêve. L'art de narrer des histoires et de les déconstruire afin de jouer avec le lecteur est maîtrisé à la perfection. Graphiquement proche de son maître, Katsuhiro Otomo, *Le fossile des rêves* constitue une lecture idéale afin d'approfondir ses connaissances sur cet artiste parti trop tôt. ■ **J. L.**

couverture provisoire

MOVING FORWARD

- **Auteur :** Nagamu Nanaji
- **Prépublication :** *Margaret*
- **Tomes au Japon :** 11, série terminée
- **Éditeur VO :** Shûeisha
- **Éditeur :** Akata
- **Sortie :** 09/03
- **Prix :** 6,95 €

SHÔJO

Après *Parfait Tic*, Nagamu Nanaji revient en France avec un *shôjo* doux-amer. Dans *Moving Forward*, Kuko évolue tant bien que mal au contact de ses proches. Elle a pour principe de toujours sourire, mais celui-ci cache pourtant une profonde blessure et son lot d'incertitudes. Si la trame scénaristique est classique (le meilleur ami, le nouveau voisin, l'étudiant plus âgé dont elle est amoureuse), la meilleure amie fan de *shôjo* ajoute une petite touche d'humour à un sujet difficile : savoir se montrer tel que l'on est vraiment aux personnes qui nous sont chères, faire son deuil, etc. Il ne fait aucun doute que des obstacles attendent Kuko, qui devra aller de l'avant… en continuant à sourire ? ■ **M.CG**

LOCKDOWN

- **Auteurs :** Michio Yazu et Nykken
- **Prépublication :** *Everystar*
- **Tomes au Japon :** 7, série en cours
- **Éditeur VO :** Futabasha
- **Éditeur :** Ki-oon
- **Sortie :** 09/02
- **Prix :** 7,65 €

SEINEN

Avec *Lockdown*, vous rentrez au cœur d'une prise d'otage haletante digne des gros *thrillers* américains, chose plutôt rare dans le manga. Une organisation terroriste prend d'assaut un lycée japonais pour en faire son camp de base, et ça cache clairement quelque chose. On suivra un mélange de plusieurs huis clos dans les deux premiers tomes, observant la façon dont les différents personnages vivent cette détention : lycéens, professeurs, terroristes. Avec une touche d'horreur, de « classiques scolaires », de fantastique et d'action au cœur de ce qui ressemble à un complot, on se retrouve facilement embarqué dans le tourbillon narratif de ce titre qui ne laisse aucun répit. ■ **M. B.**

- **Auteur :** Haruhisa Nakata
- **Prépublication :** *Ultra Jump*
- **Tomes au Japon :** 2, série en cours
- **Éditeur VO :** Shûeisha
- **Éditeur :** Kana
- **Sortie :** 06/01
- **Prix :** 12,70 €

SEINEN

LEVIUS EST

Après trois tomes de grande qualité, Haruhisa Nakata remet le couvert avec un second cycle qui n'a rien perdu de sa superbe identité artistique. L'auteur continue son récital technique avec jeu de corps et de mains encore bluffant de réalisme. Si ce « quatrième » tome n'est pas le plus spectaculaire, il est assurément le plus important, avec la révélation du passé de Levius. La charte graphique, plus nette, s'accompagne d'une histoire n'ayant rien de révolutionnaire, mais disposant des atouts pour nous prendre aux tripes. Parce qu'au fond, Levius dépeint le chant du cygne d'un gamin qui aime profondément une mère plongée dans le coma par sa faute... Un *must-have*. ■ **B. D. L. C.**

- **Auteurs :** Mark Gatiss, Steven Moffat et Jay
- **Prépublication :** *Young Ace*
- **Tomes au Japon :** 3, série en cours
- **Éditeur VO :** Kadokawa
- **Éditeur :** Kurokawa
- **Sortie :** 09/02
- **Prix :** 12,60 €

SEINEN

SHERLOCK

Après une version plus classique disponible chez Isan Manga, c'est au tour de *Sherlock* version BBC de débarquer en France ! La série britannique à succès est transposée en manga grâce au dessin de Jay et les fans de Benedict Cumberbatch et de Morgan Freeman n'auront pas de mal à les retrouver dans les pages. Pour autant, le manga ne vise pas uniquement les connaisseurs, au contraire : le volume inaugural reprend fidèlement le premier épisode de la saison 1 (et ça ne changera probablement pas avec la suite, le scénario étant signé Moffat et Gatiss). Peu de surprises attendent donc ceux qui ont déjà vu la version *british*. ■ **M. CG**

couverture provisoire

- **Auteur :** Nao Hinachi
- **Prépublication :** *Betsucomi*
- **Tomes au Japon :** 5, série terminée
- **Éditeur VO :** Shôgakukan
- **Éditeur :** Kazé
- **Sortie :** 01/03
- **Prix :** 6,79 €

SHÔJO

CŒUR DE HÉRISSON

Kii voit en Hozuki, le mauvais garçon de sa classe, un être sur la défensive, semblable à un hérisson. Il semble impossible pour Hozuki de comprendre et affirmer ses sentiments : qu'est-ce que l'amour, finalement ? Kii s'en retrouvera chamboulée... Bref, un *shôjo* comme il en existe déjà tant d'autres. Pourtant, si l'histoire et les personnages de cette histoire ne sortent pas du cadre du genre, la lecture se révèle agréable grâce à un dessin très doux, chaleureux, et des personnages très attachants. On regrette cependant le manque d'originalité dans le scénario et les clichés entretenus par l'auteure. On espère que la série en cinq tomes évitera à Nao Hinachi de faire tourner en rond ses personnages. ■ **M. CG**

- **Auteur :** Minoru Takeyoshi
- **Prépublication :** *Gekkan! Spirits*
- **Tomes au Japon :** 4, série en cours
- **Éditeur VO :** Shôgakukan
- **Éditeur :** Glénat
- **Sortie :** 04/01
- **Prix :** 7,60 €

SEINEN

LE COUVENT DES DAMNÉES

Ella est une jeune enfant plus maligne que la norme. Malheureusement, sa vivacité d'esprit lui posera des problèmes, car dans un monde où l'Église est reine, on aura vite fait de la taxer de sorcière. Le récit prend place dans l'Allemagne du XVI[e] siècle, une période troublée durant laquelle des femmes pouvaient être brûlées vives car on les accusait de sorcellerie. *Le Couvent des damnées* est un premier manga et ça se ressent, notamment dans l'inégalité des dessins. Il dégage pourtant une force crue qui présage du bon pour les tomes à venir, tout en évitant de tomber dans certains poncifs de la quête vengeresse. Avis aux amateurs de femmes fortes, voilà un titre à suivre de près. ■ **J. L.**

MANGATHÈQUE

- **Auteur :** Akira Kazumiya
- **Prépublication :** *Gekkan Action*
- **Tomes au Japon :** 3, série terminée
- **Éditeur VO :** Futabasha
- **Éditeur :** Doki-Doki
- **Sortie :** 08/02
- **Prix :** 7,50 €

SEINEN

KARMAN GAIN

Si vous ne plongez pas dans l'univers des jeux vidéo, ce sont les jeux vidéo qui envahissent le vôtre ! C'est ce qui arrive à Ryûichi, le héros de *Karman Gain*, qui se retrouve embarqué dans un jeu « *old school* » lui permettant d'interagir dans la réalité. Ainsi, faire venir une jolie camarade de classe chez soi après les cours, ça ne prend qu'un seul clic... Et quelques conditions... Évidemment, il y a un revers à la médaille et beaucoup de questions : quel est le secret de ce jeu ? Comment en sortir ? Tout est-il vraiment possible ? Est-ce dangereux...? Un manga très divertissant jouant un minimum avec les codes du *survival game* dans un premier tome sur trois plutôt intrigants. ■ **M. B.**

- **Auteur :** Kazuo Kamimura
- **Prépublication :** *Apache*
- **Tomes au Japon :** *one-shot*
- **Éditeur VO :** Kôdansha
- **Éditeur :** Kana
- **Sortie :** 20/01
- **Prix :** 15 €

POUR PUBLIC AVERTI

SEINEN

UNE FEMME DE SHÔWA

C'est le 23 juillet 1977, dans la revue *Apache*, que Kazuo Kamimura mettait en forme un scénario original d'Ikki Kajiwara prenant place dans une ville de Tokyo dévastée par la guerre. Avec un mari engagé contre l'État, Shôko Takano doit subir les représailles du gouvernement et la torture d'une police immorale. Elle usera alors de toute sa malice, ainsi que de ses charmes, pour se relever et arriver à ses fins. Nouveau titre sans concession, puissant, violent et éminemment politique, *Une femme de Shôwa* est un morceau de choix de la bibliographie de Kamimura. Une arrivée en France bonifiée par une généreuse préface signée Shinako Matsumoto, Commissaire d'Exposition au Musée Yayoi. ■ **B. D. L. C.**

- **Auteur :** Natsuki Kizu
- **Prépublication :** *Be x Boy Gold*
- **Tomes au Japon :** *one-shot*
- **Éditeur VO :** Libre Shuppan
- **Éditeur :** Taifu
- **Sortie :** 26/01
- **Prix :** 8,99 €

YAOI

LINKS

Peu de temps après la sortie française du très bon *Given*, autre titre de la même auteure, paraît *Links*. Sorti la même année au Japon, la *mangaka* dépeint dans ce *one-shot* les relations sociales et l'expression des sentiments à travers des moments de vie de plusieurs couples. Sans être d'une grande originalité, le recueil d'histoires touchera le lecteur par le quotidien de ces huit personnes, dont le chemin se croise et les liens se nouent ou se dénouent. Si le trait de Kizu est reconnaissable, les personnages se ressemblent physiquement plus que dans ses autres titres, pouvant rendre la lecture confuse, mais son habilité à instiller un peu de poésie dans ses pages est indéniable. ■ **M. CG**

couverture provisoire

- **Auteur :** Toshimitsu Matsubara
- **Prépublication :** *Young Jump*
- **Tomes au Japon :** 10 tomes (série en cours)
- **Éditeur VO :** Shûeisha
- **Éditeur :** Kazé
- **Sortie :** 08/02
- **Prix :** 7,99 €

SEINEN

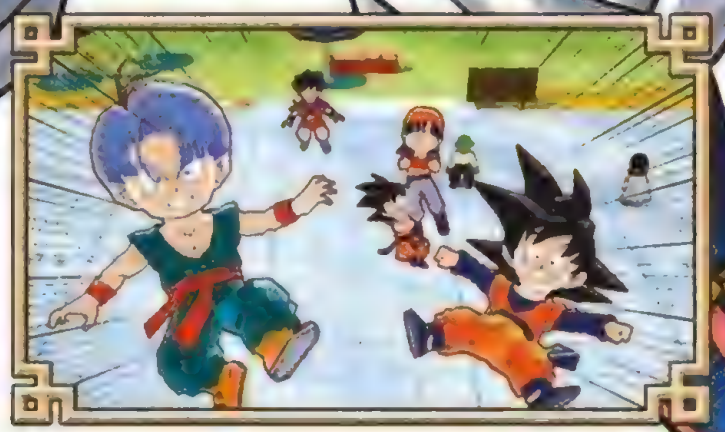
RIKU-DO - LA RAGE AU POING

Un jeune homme boxe le corps pendu de son père et, quelques pages plus tard, tue un gangster s'attirant les faveurs sexuelles de sa mère en échange de drogue. Le début de Riku-do prévient : le ton sera cru et ne ménagera pas les lecteurs les plus sensibles. Néanmoins, si le manga tente de faire croire qu'il est adulte, il n'en est rien ; le sexe et la violence n'ayant jamais été une preuve de maturité. On retrouve vite des poncifs du *shônen*. Riku devient boxeur et l'œuvre s'articule autour de son objectif de décrocher une ceinture. C'est simple, vu et revu, et ce n'est pas l'univers glauque qui y changera quelque chose. Le titre souffre de problèmes de proportions. À réserver aux amateurs de boxe. ■ **J. L.**

AKU NO HANA © Shuzo OSHIMI / Kodansha Ltd.

DRAGON BALL FUSIONS

PRÉPAREZ-VOUS POUR LA FUSION MAXIMUM !



17 FÉVRIER 2017

NINTENDO 3DS. Nintendo eShop

/DBZ.VIDEOGAMES /@BANDAINAMCOEU

WWW.DRAGONBALL-VIDEOGAMES.COM

©BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION
Game © 2017 BANDAI NAMCO Enetrtainment Inc.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo.

12 www.pegi.info

TOEI ANIMATION

BANDAI NAMCO Entertainment

SHOPPING

LIRE, ÉCOUTER, VOIR...

Voici une sélection de produits parus ou à paraître. Si vous êtes amoureux de figurines, à la recherche d'un livre de référence ou d'un ouvrage luxueux, ces pages sont pour vous !

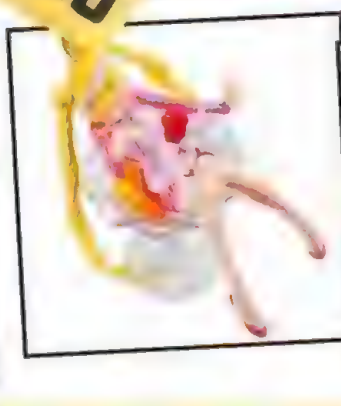
Rubrique réalisée par Marion Cochet-Grasset, Gwenaël Jacquet, Charles-Édouard Mandefield et Pierre Maugard

Série : *K-ON!*
Type : figurine de collection
Sculpteur : Figureneet
Taille : 10 cm
Échelle : 1/8e
Matières : ABS et PVC
Éditeur : Stronger
Prix : 9 800 ¥ (env. 80 €)
Date de sortie : 07/2017

1

Série : *Racing Miku 2016 Ver.*
Type : figurine de collection
Sculpteur : Beehive Akinori Urakawa
Taille : 23 cm
Échelle : 1/8e
Matières : ABS et PVC
Éditeur : Good Smile Company
Prix : 12 778 ¥ (env. 105 €)
Date de sortie : 09/2017

2



Série : *Sailor Moon*
Type : statuette
Gamme : Sailor Moon Sweeties
Taille : 16 cm environ
Matières : ABS et PVC
Éditeur : MegaHouse
Prix : env. 50 €

3

1 Hirasawa Yui K-ON!

Et de cinq ! Le personnage de Yui vient enfin rejoindre les autres membres du groupe Ho-kago Tea Time, et ainsi compléter la série de figurines initiée en 2015 pour les cinq ans de la série animée. Comme Azusa et Tsumugi, la *lead guitarist* du groupe est livrée avec un bras alternatif, permettant aussi de l'exposer avec Guitah, sa superbe Gibson Les Paul Heritage Cherry Sunburst. La qualité semble toujours au rendez-vous, même si cette fois-ci le haut une pièce de Yui ne permet pas de masquer le raccord du bras. Heureusement, ce détail n'est vraiment gênant que de la vue arrière. ■ **P. M.**

2 Racing Miku 2016 Ver.

Hatsune Miku renfile ses habits de Race Queen, cette fois-ci sous le trait de l'animatrice Yoneyama Mai (*Sword Art Online*, *Little Witch Academia*...). Plus qu'une simple figurine, c'est toute une saynète qui l'expose en compagnie des Weight-chans, ces petits personnages rigolos que l'on doit au *mecha designer* Shigeto Koyama, et inspirés des poids de handicap que l'on donne aux voitures de tête en Super GT. Celui de 100 kg galère à mettre les pneus en place, celui de 30 kg dort et le petit de 5 kg... vole. Normal, me direz-vous : il apporte à Miku une boisson qui donne des ailes ! ■ **P. M.**

3 Usagi Fruit Shop Figurine Sailor Moon

Partant du constat que les personnages de *Sailor Moon* sont à croquer, MegaHouse s'est lancé dans une déclinaison alimentaire d'Usagi avec en accompagnement de la crème chantilly, des fraises et des clémentines pelées au rendu très réaliste. Le tout est servi dans une coupe en PVC, puis assaisonné à la sauce vestimentaire « rose bonbon ». La couleur, aussi soignée que la sculpture, propose en prime une peinture nacrée évoquant le sucre glace afin de rester dans l'esprit dessert. C'est du fan service kitsch et décalé, à des kilomètres du moindre rapport avec le manga... Bref, on adore. ■ **C-E. M.**

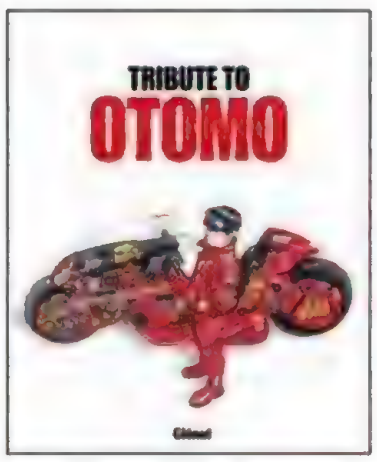
DR

Série : *Dagashi Kashi*
Type : statuette
Sculpteur : Koudzuki
Échelle : 1/8e
Matière : PVC
Éditeur : Max Factory
Prix : env. 170 €

4 Shidare Hotaru Dagashi Kashi

Héroïne d'une série complètement barrée sur la vente au détail de confiseries, Hotaru n'a qu'une idée en tête : faire venir le maître de la confiserie Yo Shikada, paisible commerçant dans un village isolé, au sein de l'entreprise familiale. Mais son fils, qui veut devenir *mangaka*, refuse de prendre sa succession. Avec sa tenue décalée et son caractère déluré, la jeune fille passe pour une curiosité au village. Cette statuette rend honneur à sa tenue, que ce soit par l'énergie qui se dégage de la pose, mais également par le soin apporté aux vêtements, très détaillés des chaussures au serre-tête. Les cheveux violets, aux mouvements dynamiques, sont moulés dans un plastique transparent. Dans ses mains, elle tient les fameux *umaibô*, du roi des confiseries à bas coût. Une réussite pour amateurs de sucreries. ■ **G. J.**

Nb de pages : 168
Format : 257 x 320 mm
Éditeur : Glénat
Prix : 35 €
Date de sortie : 18/01/2017



Tribute to Otomo chez Glénat

Au départ une exposition lors du FIBD 2016 en l'honneur du Grand Prix Katsuhiro Otomo (regroupant les illustrations de nombreux artistes), Glénat édite cette année un magnifique livre qui recueille tous ces dessins hommages du manga *Akira* et même plus ! Parmi les auteurs, pas moins d'une vingtaine de *mangaka* japonais comme Masamune Shirow, Katsura ou encore Nihei. Les styles sont reconnaissables et l'hommage incontestable, un vrai régal pour les yeux. ■ **M. C-G.**

Série : *Yo-Kai Watch*
Type : bracelet électronique
Taille : 8 x 28 x 16,5 cm
Échelle : 1/1
Poids : 23 g
Matières : PVC et élastomère
Éditeur : Hasbro
Prix : 37,99 €

Bracelet Yo-Kai Watch

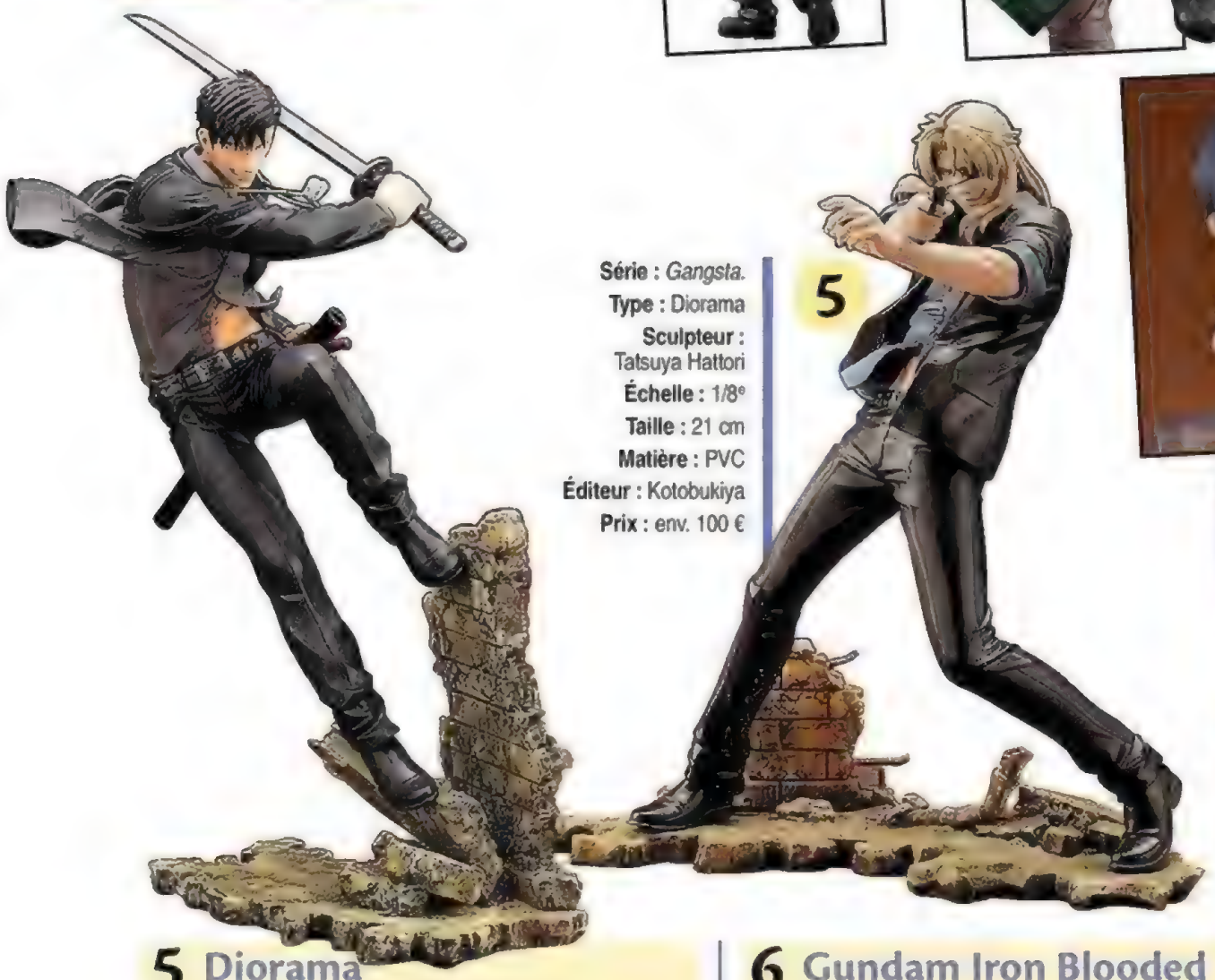
Cette montre n'en est pas une... car elle ne donne pas l'heure. Elle permet juste de se prendre pour Nathan Adams invoquant un Yo-Kai. Chaque médaille, une fois insérée dans la montre, donnera le nom du Yo-Kai concerné ainsi que la chanson de sa tribu. Deux sont fournies avec mais Hasbro prévoit une centaine de médailles différentes (bien sûr vendues séparément). En complément, une application pour smartphone, Yokai Land, ainsi qu'un classeur collecteur pour les médailles sont prévus. ■ **G. J.**

Dimensions of Dragonball : Kamehameha Goku & Gohan Figure

Série : *Dragon Ball Z*
Type : statuette
Taille : 7 cm de haut sur 10 cm de large
Matière : PVC
Éditeur : MegaHouse
Prix : env. 20 €

Goku et Gohan n'ont jamais exécuté ce type d'attaque combinée ; ne cherchez donc pas cette scène dans le manga ou l'*anime*, elle est tirée d'une illustration qui a notamment servi pour la couverture du tome 35 de la version française. Ce diorama est plutôt réussi, le travail de dégradé de la peinture simule très bien la luminosité du Kamehameha. Seul regret : que l'énergie de l'attaque ne soit pas matérialisée dans le creux de leur main avec une boule transparente. ■ **C-E. M.**

Série : *Mobile Suit Gundam : Iron-Blooded Orphans*
Type : statuettes
Taille : env. 21 cm
Matière : PVC
Éditeur : MegaHouse
Prix : env. 150 € l'unité



Série : *Gangsta.*
Type : Diorama
Sculpteur : Tatsuya Hattori
Échelle : 1/8e
Taille : 21 cm
Matière : PVC
Éditeur : Kotobukiya
Prix : env. 100 €

Série : *Naruto Shippuden*
Type : figurine articulée
Gamme : Nendoroid
Taille : 10 cm environ
Matières : ABS et PVC
Éditeur : Good Smile Company
Prix : env. 40 €
Sortie : 04/2017

5 Diorama Gangsta.

Voici les deux hommes de main de la série *Gangsta.* prêts à en découdre. Représentés en action dans les rues d'Ergastulum, Nicolas Brown et Worick Arcangelo brandissent leurs armes avec élégance. Figés en pleine action, l'un prend appui sur un muret pour rebondir vigoureusement en brandissant la lame affûtée de son Katana tandis que l'autre ajuste son revolver, prêt à décocher une balle meurtrière. Leurs vêtements volent au vent de manière extrêmement détaillée, réaliste et dynamique. La personnalité, diamétralement opposée des deux personnages, ressort bien dans ces deux dioramas complémentaires. ■ **G. J.**

6 Gundam Iron Blooded G.E.M.

Quand on pense à *Gundam*, on visualise immédiatement des robots plus impressionnants les uns que les autres. Mais ces derniers ne seraient rien sans les humains qui les font vivre. La collection haut de gamme de MegaHouse, G.E.M., accueille maintenant deux des héros emblématiques de la dernière série *Iron-Blooded Orphans* : le leader des orphelins en personne, Orga Itsuka, dans une pose dynamique, virile et sûre de lui, et le charismatique Mikazuki avec son manteau bien trop grand, si typique. Finement sculptées, ces deux statuettes bénéficient d'un superbe travail de peinture qui dramatise la scène. ■ **G. J.**

7 Naruto Uzumaki Nendoroid

Ce Naruto est le premier d'une série qui inclura bientôt Sasuke et Kakashi. Particulièrement réussie, cette figurine est aussi dotée d'un socle, quatre paires de bras, un Rasengan (Orbe Tourbillonnant) et Rasenshuriken (Orbe Shuriken) en plastique translucide. En plus du visage normal, deux autres sont fournis, le mode Ermite et celui du Renard à neuf queues. Pour accompagner ce dernier visage, une illustration de Kuruma réalisée dans le style chibi peut servir de fond. L'effet du diorama ainsi créé est d'autant plus réussi que l'image est imprimée sur une plaque transparente. ■ **C-E. M.**

LE COLLECTOR DU MOMENT !

Série : *Psycho-Pass*
Type : réplique d'arme
Échelle : 1/1
Poids : 750 g
Matières : PVC, bois
Éditeur : Cerevo
Prix : env. 850 €

8 Dominator Psycho-Pass

Tiré de la série *Psycho-Pass*, Cerevo a entrepris le pari osé de recréer le Dominator (sous la supervision de Production I.G) à taille réelle. Très détaillée, la réplique de l'arme est suffisamment lourde en main pour y croire, mais sans excès pour rester agréable à manier. Elle s'ouvre, s'allume grâce à plus de 200 LED (et un capteur tactile) et se couple avec une application téléphonique. En fonction de la situation, plus de 100 extraits vocaux différents peuvent être énoncés par Noriko Hidaka (la voix officielle du Dominator dans l'*anime*), en japonais ou en anglais. L'arme est vendue avec son chargeur et sa batterie, mais la mallette de protection est également disponible (pesant 2,3 kg tout de même) pour la transporter, ainsi que le chargeur et jusqu'à trois batteries. Un bel objet pour les collectionneurs. ■ **M. CG.**

DR

Série : *Gintama*
Type : statuette porte-bonheur
Taille : 5 cm
Matières : PVC et ABS
Éditeur : MegaHouse
Prix : env. 25 € le lot

Petit Chara Land Manekineko – Gintama

Au Japon, le Manekineko est un chat porte-bonheur. Généralement, il ne lève qu'une patte (la droite pour attirer l'argent ou la gauche pour les clients). Ici, à gauche, il tient une pièce de monnaie traditionnelle, le koban. Ce duo se décline dans les deux couleurs les plus populaires : Gintoki en blanc pour la pureté et Hijikata en noir pour éloigner les esprits maléfiques. Ce dernier est très prisé des femmes, car il est censé repousser les rôdeurs. Trop *kawaii*. ■ **G. J.**

Série : *Persona 3*
Type : figurine articulée
Gamme : Figma
Sculpteurs : SF354, Taizou
Taille : 14,5 cm
Matières : PVC et ABS
Éditeur : Max Factory
Prix : env. 85 €

Figma Makoto Yuki Persona 3

Makoto Yuki, l'orphelin favori des fans, débarque dans la gamme ultra-articulée Figma. Cette version est tirée du film *Persona 3*. La figurine est livrée avec trois visages : neutre, expressif et souriant ainsi que quatre mains interchangeables. Ces dernières peuvent tenir son épée ou son fameux pistolet, ce dernier logeant également dans l'étui-ceinture amovible. Assez bien détaillée, c'est surtout la jouabilité de la figurine qui a été particulièrement bien pensée. ■ **G. J.**

Série : *Gurren Lagann*
Type : papercraft
Gamme : PEPA-CUTE
Taille : 15 cm
Échelle : 1/10e
Matière : papier
Éditeur : Dragon Horse
Prix : 1 800 ¥ (env. 15 €)

Yôko Littner SD Ver. Gurren Lagann

Ce n'est pas souvent qu'on a l'occasion de chroniquer du papercraft dans ces lignes, et pourtant, il aurait été dommage de passer à côté de cette Yoko sauce SD tant le rendu est réussi. On en oublierait presque qu'il s'agit seulement de papier plié et collé. Mais pour en arriver là, il faudra s'armer de patience puisque le temps nominatif pour en venir à bout est de... 6 heures ! Preuve qu'une fois de plus, on n'a rien sans rien... ■ **P. M.**

THE LAST GUARDIAN

L'HIVER, LA SAISON DU TRICO

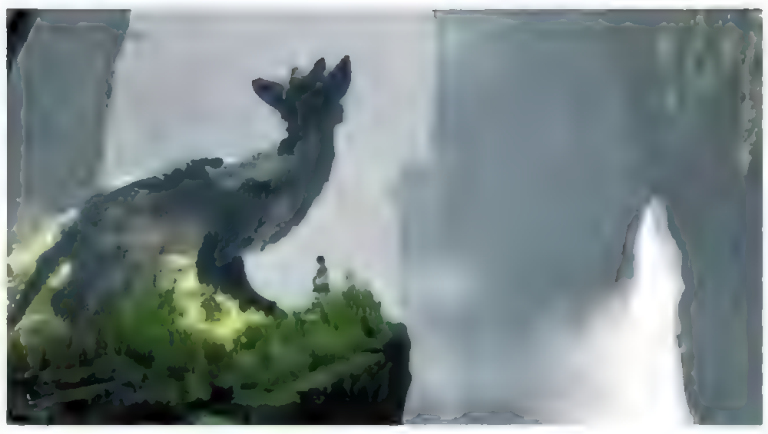
Attendu de longue date, le troisième jeu de Fumito Ueda se dévoile enfin. Comme de coutume avec ce créateur, les ambitions formelles de ses projets dépassent les capacités des consoles pour lesquelles ils sont prévus. Après avoir été annoncé sur PS3, *The Last Guardian* prend finalement son envol sur PS4 et n'échappe pas aux débats habituels.

Pa Ming Chiu

Le jeune garçon se réveille dans une grotte humide. Comment est-il arrivé là ? Il n'en a aucune idée. Il ne se souvient que de son dernier rêve où il volait dans les ténèbres.
Mais le garçon n'est pas seul. Une bête gigantesque gît à ses côtés. Celle-ci est endormie, visiblement blessée et prisonnière. Il la reconnaît. C'est une bête mangeuse d'hommes, dite « Trico ». Il remarque alors des tatouages étranges sur son corps. Y a-t-il un lien entre ces marques, sa situation actuelle et la créature ? Mais pas le temps de réfléchir à ces mystères, cette dernière se réveille. Plus sur la défensive qu'agressive, elle semble surtout souffrir de ses blessures et manquer de forces.
En la soulageant et en trouvant de quoi la nourrir... peut-être pourrait-elle devenir une alliée précieuse ?

CONTRÔLE TECHNIQUE

Bien que tout à fait jouable sur une PS4 classique, la PS4 Pro rend plus honneur au travail des animateurs avec son surcroît de fluidité. Toutefois, les critiques sur la technique concernent plus généralement la jouabilité. Il est vrai que certains magnétismes et collisions sont hasardeux et il faut souvent recadrer



la caméra, sous peine de se perdre dans les plumes de Trico ou de sauter dans le vide suite à un changement d'angle impromptu, un syndrome qui n'est pas sans rappeler les jeux précédents de Team ICO. On retrouve également une certaine pesanteur du personnage incarné, bien que considérer celle-ci comme un défaut reste toujours subjectif. La réactivité des héros de Ueda se voit en réalité sacrifiée sur l'autel du naturel. En contrepartie, la décomposition de leurs mouvements les rend particulièrement crédibles et « vivants », une attention toute particulière qui concerne également l'autre star de *The Last Guardian*, à savoir Trico. Jamais une créature n'aura été aussi convaincante dans un jeu vidéo. Ses nombreuses mimiques et expressions la rendent étonnamment attachante, en dépit de son design particulier qui ne mettra pas tout le monde d'accord.

HOW TO TRAIN A DRAGON

Malgré sa grande efficacité, l'IA de la bête est pourtant vivement critiquée. Il est vrai qu'on

« *Ueda nous invite à la contemplation, à la patience, et à prendre notre temps* »

En bref…

Dépassant le cadre du simple « jeu », *The Last Guardian* est avant tout une expérience onirique et sensorielle. Un chef-d'œuvre.

★★★★★

- **Titre original :** *Hitokui no Ôwashi Trico*
- **Support :** PS4
- **Genre :** aventure
- **Éditeur :** Sony Computer Entertainment
- **Studio :** SCE Japan Studio / Team Ico
- **Date de sortie :** 07/12/2016
- **PEGI :** 12

doit parfois tâtonner pour faire comprendre nos intentions à notre compagnon. Mais d'un autre point de vue, et en dehors de quelques bugs ponctuels avérés, il faut considérer que cela fait partie de l'expérience. Il aurait été facile de scripter les actions de Trico en réponse à une pression de bouton contextualisée, mais le réalisateur n'a visiblement pas opéré ce choix à dessein. Trico est une créature sauvage que l'on doit apprendre à comprendre, à dompter, à apprivoiser (c'est d'ailleurs plus une question de joueur que d'IA, puisqu'on rame déjà moins lors d'un second *run*). Comme dans la vie réelle, il faut du temps pour apprendre à se connaître et à se faire confiance. Tout le *game design* est pensé dans ce sens. Les tutoriaux régulièrement affichés (déjà suffisamment envahissants) donnent un indice sur l'action possible mais n'indiquent pas comment l'appliquer concrètement, et les énigmes – pas bien difficiles – reposent sur l'observation de l'environnement et du comportement de Trico. Par ailleurs, aucune situation d'urgence ne demande de manipulation complexe.
Ueda nous invite ainsi à la contemplation, à la patience et à prendre notre temps. À la rêverie tout simplement. Évidemment, cette direction reste inhabituelle dans une époque de surconsommation où le jeu vidéo se fait de plus en plus accessible, voire assisté.

« L'ÉMOTION QUI CORRIGE LA RÈGLE. » (GEORGES BRAQUE)

The Last Guardian n'est de toute façon pas ce qu'on appelle un jeu à système. On reste dans des mécaniques somme toute classiques, surtout pour un jeu de Ueda. On retrouve de l'urbex, des « puzzles » et de la plateforme dans des temples abandonnés comme dans *Ico*, et de l'interaction avec une énorme créature

sur laquelle on peut grimper comme dans *Shadow of the Colossus*. Mais c'est surtout dans son fond que *The Last Guardian* semble synthétiser l'essence des deux précédents titres tout en la magnifiant. On retrouve ce même univers sauvage, onirique et délétère dans lequel la nature a repris ses droits et où règne un mysticisme d'un autre temps. L'être humain se fait rare et l'on incarne une fois de plus un jeune garçon solitaire au grand cœur qui n'a pas le vertige. Tout comme dans *Ico*, on se lie d'amitié avec une entité mystérieuse, et tout comme dans *Shadow of the Colossus*, notre perception du monde prend une autre perspective une fois sur le dos d'une créature géante, mais s'avère mieux maîtrisée ici. La narration notamment se montre plus fine et subtile que jamais, la relation entre le garçon et Trico est évolutive, sa construction se devine à travers des situations et des réactions, et la voix du narrateur se fait parfois entendre mais devient presque facultative finalement. Le rapport d'échelle lorsque le garçon monte sur Trico ou interagit avec lui est plus à hauteur de personnage et, sorti du contexte épique, permet quelques très belles scènes démontrant l'évolution croissante de leur affection commune.
Et c'est alors que la magie se produit. C'est alors que naît une émotion qui n'a pas besoin de mots. Une émotion placée au cœur de l'histoire et qui en est la véritable finalité. Une émotion particulièrement rare dans ce média et qui prouve, s'il le fallait encore, que le jeu vidéo peut être un art. ■

FINAL FANTASY XV

FANTAISIE SCHIZOPHRÉNIQUE

Final Fantasy XV revient de loin. Lancé comme un _spin-off_ du _XIII_, le jeu a subi maints reports et autant de rumeurs d'annulation avant de revenir sous la forme d'un épisode canonique. Là encore, son développement chaotique et son changement de réalisateur en cours de route ont semé le doute, mais le jeu tant attendu est finalement arrivé… six ans trop tard ?

Pa Ming Chiu

Final Fantasy Versus XIII, tel qu'on l'appelait encore à l'époque, promettait un RPG des plus sombre et, dans la veine de ce à quoi nous a habitués Tetsuya Nomura avec *Kingdom Hearts*, à un système de combat en temps réel bien énervé.
Après une longue période de flottement, un changement de génération de console, un nouveau nom, des déclinaisons en *anime* et un passage de flambeau à Hajime Tabata (*Final Fantasy Type-0*), la première intention perdit, hélas, de sa superbe. La surprise de découvrir un *boys band emo*, aux *character designs* peu inspirés (mais symptomatiques du style de Nomura) et parcourant en voiture un *open world* évoquant plus l'Ouest américain contemporain qu'un univers *fantasy*, ne manqua pas de décontenancer plus d'un fan.
En revanche, le système de combat avait survécu et semblait tenir ses promesses en matière de sensations et de richesse.
Mais, les démos ne rendant pas les coups, il restait à voir ce que valait le plus important dans un RPG : l'écriture. Et si cet aspect était réussi, il aurait été facile de pardonner les petits travers du jeu. Mille fois hélas, ce n'est pas le cas…

AMITIÉ VIRILE

Pourtant, cela ne commence pas si mal. Accompagné de ses meilleurs amis, le prince Noctis part en voyage pour retrouver sa promise en vue d'un mariage politique mais parfaitement consenti. Son royaume natal se voit alors attaqué et occupé par l'Empire Niflheim et le jeune héritier se retrouve orphelin et apatride. Tenu lui-même pour mort, il ne lui reste plus qu'à chercher les moyens de se venger et de reconquérir le trône qui lui revient ; une entrée en matière classique, shakespearienne et efficace. Cependant, le choix d'un *open world* n'est pas ce qu'il y a de plus efficace pour maintenir la tension des enjeux, surtout quand les quêtes secondaires sont aussi mal écrites que déconnectées des enjeux en question, et que l'ambiance générale n'invite pas à l'urgence.
Aller pêcher et cuisiner pour un chat errant, faire des courses pour essayer une nouvelle recette de

©Square Enix

« *On regrette toujours le choix de cet univers qui manque définitivement d'identité* »

cuisine ou prendre des selfies devant un panorama alors qu'on vient de perdre famille et patrie dénote un sens des priorités des plus douteux.
Difficile pourtant de se passer de ces sous-quêtes rébarbatives. Si le jeu est plutôt facile en soi, il nécessite quand même un minimum de *levelling* pour survivre dans les donjons.
Mais soit. Cette impression de se trouver en colonie de vacances a au moins le mérite de laisser les personnages principaux s'exprimer et développer leurs relations. De ce point de vue-là, ça marche.
La dynamique est particulièrement réussie, et on s'attache contre toute attente à ce quatuor de *visual rockers*. Ce jusque dans les combats où leur *bromance* est sans cesse mise en exergue à travers les dialogues et les animations de soutien et de coopération.
Le plus problématique tient en fait dans ce qu'on ne peut spoiler ici, à savoir la quête principale.
Le scénario regorge de trous béants (c'était bien la peine de tenter de l'enrichir avec les *anime*...), d'incohérences, de problèmes de rythme et paradoxalement de remplissages inutiles. Et lorsque les moments propices à l'émotion surgissent, ils tombent plus ou moins à plat. C'est à ce point grave qu'il est question d'une prochaine mise à jour pour retoucher la narration du chapitre *XIII*. Des cinématiques devraient être (re)faites et il serait enfin rendu honneur à des personnages évacués trop vite.
En l'état, la trahison est telle que certains passages de l'histoire dévoilés dans les *trailers* (pourtant récents) n'apparaissent carrément pas dans le jeu final...

LUMIÈRE AU BOUT DU TUNNEL

Techniquement, le jeu s'avère assez inégal. Certains environnements, superbes, alternent avec d'autres aussi austères qu'une feuille d'imposition. L'*open world* montre également vite ses limites. Pas si grand que ça et pollué de murs invisibles, il peine à égaler ceux de la concurrence. On est pourtant condamné à en parcourir longuement les routes vides (ou à emprunter les Chocobos pour couper à travers champ), vu que les téléportations aux chargements atrocement longs ne font même pas forcément gagner de temps.
Et on regrette toujours le choix de cet univers qui manque définitivement d'identité et s'avère peut-être trop proche du nôtre pour faire rêver. Surtout dans le contexte d'un *Final Fantasy*.
Tout n'est heureusement pas à jeter. Malgré une caméra taquine et quelques soucis de verrouillage de cible, le *gameplay* reste très plaisant, ne manque pas de profondeur pour qui veut s'y investir et peut donner envie de continuer à jouer après la fin de l'histoire.
La progression des personnages se montre de surcroît aussi agréable que prenante avec l'excellent système de sphérier hérité de *Final Fantasy X*.
Pour finir, le titre se rattrape aux branches sur le plan artistique. Lorsque les designs prennent le risque de ne plus singer le monde réel mais replongent dans la *fantasy*, ils sont brillants.
Rien à redire non plus sur le plan musical, les compositions de Yoko Shimomura étant même ce que le jeu propose de plus marquant. Les plus nostalgiques pourront en outre réécouter les thèmes des épisodes précédents en roulant, après avoir débloqué des pistes pour l'autoradio.
Le *road trip* a beau être déséquilibré, souvent frustrant et décevant, il réserve malgré tout son lot de friandises. ■

En bref...

Pas du tout à la hauteur de son pedigree et de ses ambitions, le jeu a clairement souffert de sa gestation compliquée. Il en reste toutefois quelques bons moments pour qui parvient à rentrer dedans.

★★★

- **Titre original :** *Final Fantasy XV*
- **Support :** PS4
- **Genre :** RPG
- **Éditeur :** Square Enix
- **Studio :** Square Enix
- **Date de sortie :** 29/11/2016
- **PEGI :** 16

LE NEKO LIGHT ORCHESTRA

QUAND LES CHATONS RUGISSENT

Si vous allez en convention, vous les avez certainement entendus au moins une fois. Le Neko Light Orchestra (NLO) est un groupe de musique qui écume les festivals et envoûte le public grâce à des sonorités directement inspirées des univers *geek*. Après cinq années d'existence parsemées de nombreux concerts, il est temps de tirer sur la pelote de laine. **Gérald Galliano**

Le Neko Light Orchestra (« *petit orchestre de chatons* ») a été créé à Toulouse fin 2011 par Nicolas Chaccour, pianiste et compositeur passionné de musiques de cinéma, films d'animation et jeux vidéo. À l'origine, il ne se destinait qu'à une animation pour le Toulouse Game Show[1] de cette année-là. Selon Nicolas Chaccour, le groupe a « *de suite trouvé sa place dans ce paysage familier et a travaillé dans son coin pour faire grandir des projets et parcourir des contrées toujours plus reculées* ». Un de ses buts est de rendre hommage à tous ces compositeurs de l'ombre dont le travail sublime les plus grands jeux vidéo ou films d'animation et de science-fiction, sans que le grand public se préoccupe de connaître ne serait-ce que le nom de ces talents. Il n'y a jamais aucune parole ou partition sur scène dans les concerts du NLO, pour que les musiciens vivent l'émotion de la plus belle

Photos : D.R.

POUR EN SAVOIR PLUS

www.nekolightorchestra.com

Le premier vidéo-clip du NLO : « Warriors »

des manières, et puissent la partager avec le public. Malgré son jeune âge, le groupe a eu le privilège d'être invité au festival Haneda Anime International à Tokyo en 2015 et 2016 pour représenter la France. Nicolas Chaccour retient particulièrement un concert à la convention suisse Polymanga, sur la scène du Stravinski Hall, où se déroule également le célèbre Montreux Jazz Festival !
Le NLO est actuellement composé de plusieurs équipes de musiciens dont le nombre sur scène oscille entre quatre et dix membres. Celles-ci représentent différentes sensibilités : les musiciens qui composent l'équipe des « Échos de la Vallée du Vent », par exemple, sont tous fans des œuvres de Hayao Miyazaki et des musiques de Joe Hisaishi. Parmi les autres équipes, on citera « Échos de Gallifrey » (hommage aux musiques de la série culte *Dr Who*) ou la formation très rock « Electric Waves » qui s'attaque aux musiques de jeux vidéo rock et aux *openings* rock en japonais comme *Death Note* ou *Naruto*.
Suite à ces succès, le NLO s'est même lancé dans la production de son premier album. En 2014 s'est déroulé un premier financement participatif dont le but était de produire les *Uchronies Musicales Vol. 1*. Il s'agissait de compositions sur des univers existants, choisis par les internautes chaque semaine pendant trois mois, parallèlement au financement participatif. Le projet a été soutenu à hauteur de 200 % (soit 12 000 euros) : résultat, un album en version *collector* de 17 titres d'une durée d'une heure quinze. En mars 2017, un nouveau financement participatif devrait voir le jour pour produire l'album *Uchronies Musicales Vol. 2* (en cas de succès, l'album sortirait début 2018).

Pourtant, ce portrait idyllique doit être nuancé de quelques échecs parfois cinglants mais qui aident à grandir. On citera par exemple deux tournées de concerts en salle de cinéma (dont le son en 5.1

permettait une immersion sonore totale pour le spectateur). Ces tournées, « Échos de la Vallée du Vent » (fin 2014) et « Échos de la Terre du Milieu » trois mois plus tard, coûtaient trop cher à produire et perdaient énormément d'argent : de nombreuses dates ont été annulées. Nicolas Chaccour résume ces deux tournées comme « *une expérience magnifique côté humain et musical, mais qui nous a bien calmés côté production !* ».
Aucune nouvelle tournée n'est donc prévue. Le NLO continue de privilégier des dates au coup par coup soit dans des centres culturels, salles de spectacle, conventions, salles de cinéma...

On le sait moins mais le NLO est aussi à l'origine d'un événement musical, le Rock My Geek Music Festival, né en 2013. La première édition s'est déroulée dans une petite salle de Toulouse et a attiré 250 visiteurs. Début 2016, l'édition 2 a rassemblé sur trois soirées près de 1 500 personnes, toujours dans la ville rose. L'édition 3 a été intégrée au Toulouse Game Show dans le cadre de ses dix ans. L'invité d'honneur n'était autre que Akira Yamaoka, le compositeur de *Silent Hill*. En janvier 2017 naît la déclinaison musiques médiévales fantastiques dudit festival, « Echos & Merveilles », avec des invités comme le Naheulband et Cécile Corbel (compositrice d'*Arrietty, le petit monde des chapardeurs*). Le NLO en profite aussi pour jouer son nouveau concert « Échos de Westeros », interprétation des musiques de la série *Game of Thrones*.
Pour 2017, outre les concerts, les clips vidéo et la préparation du second album *Uchronies Musicales*, le groupe devrait mettre un pied dans la création de bandes-originales... Une actu à suivre de près !
En six années, la petite animation du Toulouse Game Show a parcouru beaucoup de chemin ! ■

> *« Rendre hommage aux compositeurs de l'ombre des jeux ou films d'animation »*

LES CONCERTS DU NLO DÉJÀ ANNONCÉS POUR LE PREMIER SEMESTRE 2017

- 25 et 26 février : Montpellier Esport à l'Arena de Montpellier (Electric Waves)
- 3, 4 et 5 mars : Made In Asia Bruxelles (Electric Waves, Acoustic Session et « Échos de la Vallée du Vent »)
- 8 avril : Tarbes la Gespe (« Échos de la Vallée du Vent » version longue)
- 22 et 23 avril : Toulouse Game Show Springbreak
- 6 et 7 mai : Animageek Forges-les-Eaux (Electric Waves et « Échos d'une Galaxie Lointaine »)

1. Le Toulouse Game Show est le plus grand événement geek dans le sud-ouest de la France. L'édition de 2016 a rassemblé environ 60 000 visiteurs.

AGENDA

Envoyez vos dates d'événements à
redaction@animeland.com

4 février

ORCHESTRAL MEMORIES

Salle Pleyel, Paris

http://www.wildfaery.com/shop/fr

24 au 26 février

JAPAN EXPO SUD 2017

Parc Chanot, Marseille

www.japan-expo-sud.com

3 au 5 mars

MADE IN ASIA & YOUPLAY

Brussels Expo, Belgique

http://madeinasia.be

11 - 12 mars

MANGAME SHOW 2017

Parc des Expositions, Fréjus

www.mangameshow.fr

23 au 26 mars

LIVRE PARIS 2017

Paris Expo Porte de Versailles

www.livreparis.com

1er avril

ANIMASIA 2017

L'entrepôt du Haillan, Le Haillan

www.lehaillan.animasia.org

MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES

MAGIC #3

18 février

Grimaldi Forum, Monaco

Encore des invités très prestigieux pour cette nouvelle édition du MAGIC : Frank Miller, Mike Mignola, Tetsuya Nomura et Hideo Kojima ont été les premiers noms communiqués par les organisateurs[1].

www.magic-ip.com

1. D'autres invités seront annoncés plus tard.

PARIS MANGA & SCI-FI SHOW 23

25 - 26 mars

Porte de Versailles, Paris

www.parismanga.fr

NE MANQUEZ PAS LE PROCHAIN NUMÉRO D'ANIMELAND

EN VENTE DÈS AVRIL 2017

>DOMINATOR<

Téléchargez gratuitement
l'application associée
pour profiter pleinement
de votre Dominator !

DISPONIBLE EN
DEUX ÉDITIONS
- Édition simple : 849 €
- Édition deluxe : 949 €

http://bit.ly/2iiMDZf

ÉGALEMENT
DISPONIBLE
La mallette
de rangement.

POLICE

© PSYCHO-PASS Committee

CEREVO

LOCKDOWN

LYCÉENS VS TERRORISTES : QUE LE CARNAGE COMMENCE !

TOME 1 ◆ 2 DISPONIBLES
LE 9 FÉVRIER

© Nykken, Michio Yazu 2014 / Futabasha Publishers Ltd.

KI-OON

J-ONE

VOIR LA BANDE-ANNONCE

RETROUVEZ TOUTE NOTRE ACTUALITÉ (SORTIES, MANGAS EN LIGNE…) SUR WWW.KI-OON.COM